BEDAVA LAY SINIRSIZ TR.NET/BEDAVA TÜRKÇE OYUN: GALATA

KASIM/2000

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/11 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

3 CD+2 DERGİ

play
24 sayfa PlayStation



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge • Tropico • Starship Troopers • Advanced Squad Leader

STRATEJİ OYUNLARININ YENİ YÜZÜ

İNCELEME

Baldur's Gate II
Efsane devam ediyor...

Elite Force
Star Trek serisinin en başarılı oyunu.

The Sims: Livin' it Up
Küçük insancıklar ailelerini genişletiyorlar

Sudden Strike
En iyi II. Dünya Savaşı oyunu

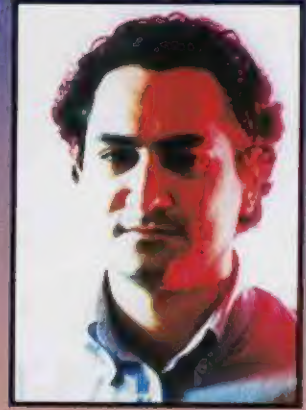
Midtown Madness 2
San Francisco'dan Londra'ya...

Metal Gear Solid
Playstation efsanesi PC'de...

FIFA 2001
ÇOK ÖZEL ÖN İNCELEME

STRATEJİ: DEUS EX • MDK 2 • THE LONGEST JOURNEY

Sonbahar Güzellikleri


Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Sararmış yapraklardan konuya girip, hüzünlü havalardan bahsedeceğimi mi düşünüyorsunuz? Ya da yaz aylarının cıvıltısı ile başlayıp, sonbahar yağmurlarının kasvetinde sona eren aşkları mı konu edeceğimi düşünüyorsunuz? Veya yazılarımda arasıra okumaya alışkın olduğunuz üzere hanımlar hakkında atıp tutmaya başlayacağımı mı yoksa yine hayat, prensipler, dürüstlük, centilmenlik üzerine diyalektik bir şeyler karalayıp abicilik oynayacağımı mı sanıyorsunuz?

Yukarıdaki başlıktan sonra aklınızdan geçti? Neden, birinin her başlıktan sonra bir açıklama yapması gerektiğini düşünüyoruz? Neden başlıkların altında ne olabileceği hayal gücümüzün tatlı bir uğraşısı haline gelemiyor? Her yıl on iki ay boyunca, aralıksız her ay, yüz elli sayfa başlık atan bir dergide, yılda bir kere de olsa bir başlığın altında neler olabileceğini okuyucunun hayal gücüne bırakmak istiyorum. Çünkü bu bir oyun dergisi, çünkü okuyucuları bir monitörün on dört, on beş inch ekranından geçerek evrenin bilinmeyen köşelerine yolculuk edebilecek kadar hayal gücü yüksek insanlar. İtirazı olan bir dilekçeyle yazı işlerimize başvurabilir ama bu ay, giriş yazısının başlığının altına yazı yok.

Hayalgücünüzü kullanın Hayal etmekten kim sizi alıkoyabilir ki?

DAGOTH MOOR
ZOOLOGICAL GARDEN

Emperor: Battle for Dune

Dune gezegenini konu alan bilim kurgu romanlar piyasaya çıkalı bayağı zaman oluyor. Hatta bu gezegeni konu alan bir film bile çekilmişti. Bir zamanlar Amiga'da Dune isimli stratejiyi arkadaşlarımızla sabahlara kadar deli gibi oynadığımız günler çok uzak değil. Özellikle de piyadelerin makineli tüfek sesleri hala kulağımızda sanki. Bu gezegendeki potansiyeli bilen Westwood Studios Emperor: Battle for Dune isimli bir 3D real time strateji oyunu yaptığını açıkladı. Tamamen birbirinden bağımsız 33 değişik haritayı ve 100 den fazla görevi içerecek oyunda ele geçirdiğimiz bölgelerden istersek ordumuza asker katabileceğiz ya da stratejimize göre geri çekilip toparlandıktan sonra tekrar saldırabileceğiz. Oyunda multiplayer seçenekleri de olacak tabii ki. Üç büyük evden, House Atreides, Harkonnen veya Ordos'tan birini seçip, oyuna dalacağız. İstersek oyundaki diğer beş evden ikisi ile müttefik olabileceğiz. Tabii ki her evin kendine has birimleri ve silahları olacak. İddialı oyunlarda moda olan aradaki filmlerde ünlü oyuncu oynatma geleneğini bu oyunda da göreceğiz. Star Trek: The Next Generation'dan Michael Dorn, Batman Returns'den Vincent Schiavelli ve Wild Wild West'ten Musetta Vander aradaki filmlerde oynayacaklarmış. Biraz spice toplayıp dev kum solucanlarından kaçmaya çalışmayı özlemiştik zaten. Bildiğiniz gibi bir efsane olan Command & Conquer ve devamı Red Alert birer Westwood ürünü. Eh bu oyunu da Westwood yaptığına göre kötü olma olasılığı yok. Battle For Dune'u gerçekten büyük bir sabırsızlıkla bekleyeceğiz.





EA.com online oyunlara hız verdi

Aylardır dergimizde artık geleceğin online oyunlarda olduğunu söyleyip duruyoruz. Ülkemizde bu konuda super online, sanane.com ve turk.net sayesinde ufak ufak kıpırtılar var. Yurt dışında ise EA.com bizim bu sözlerimizi bir kez daha doğruladı. Yeni online projelerini açıklayan firma Need for Speed ve Road Rash gibi oyunları için yeni franchisee'lerle anlaşma yaptığını duyurdu. Yani bu iki oyun için internetteki server sayılarında bir artış görülecek. Ayrıca simulasyon meraklıları için Air Warrior III ve uzay savaşı konulu Silenth Death oyunlarını da güncellediğini açıkladı. Bu iki oyun dışında araba yarışı oyunları içinde yeni pistler dizayn edilmiş. Bilmeyenler için söyleyelim yakınlarda çıkan Need for Speed ve Road Rash Electronic Arts'ın en favori araba yarışı oyunlarından . Air Warrior III ise 2. Dünya savaşını konu alan bir oyun. Bu oyun için yeni silahlar, alanlar ve uçaklarda güncellemede yerini alıyor. Silent Death'te ise dört kişi bir grup halinde, 2D bir ortamda, karşı takımı yenmeye çalışıyor. Pilotlar rakiplerini alt ettikçe daha iyi silahlar, kalkanlar, powerup'lar ve motorlar almak için kredi kazanacaklar. Oyunun kontrolü çok basit ve oynaması çok zevkli olacakmış. EA.com ileride bu konuda başka açıklamalar yapacağını da belirtti. Eğer şu her zaman söylediğimiz berbat internet alt yapımız düzeltilirse bizde bu güncellemelerden çılgınlar gibi yararlanacağız tabiiki. Need for Speed oynarken kolumuzu camdan çıkaracağız, düğün alayı düzenleyip aynalara havlu saracağız, arabaların önüne bebek oturtacağız, havalı kornalarımızı bağırtacağız. Air Warrior oynarken köprülerin altından geçeceğiz, Silent Death'te binbir türlü hinlik düşünüp Türk'ün gücünü dünyaya tanıtacağız. Ya da bir çok konuda olduğu gibi bu konuda da geri kalmışlığımızın çilelerini çekmeye devam edeceğiz.



Silahları kilitleyin, bu kez kaçamazlar ! mı?

Allen vs Predator dendiğinde akla gelen isim Rebellion'dur. Bu süper yapımcı grubu Gunlok isimli action/adventure/strateji oyunlarını 15 gün içinde piyasaya sürecek-lerini açıkladılar. İçinde bu kadar çok çeşidi bir arada bulunduran oyunda görevimiz özel bir birliğin üyesi olan Gunlok'u kontrol ederek dünyayı istilacı makinaların elinden kurtarmak. Bunun içinde makinaların arkasında olan örgütleri ortadan kaldırmak gerekiyor. Öncelikle kendimize gene robotlardan oluşan bir birlik kurmakla işe başlayacağız. Yalnızca oyun için üretilen orijinal 3D motorun yanında oyun gelişmiş 2.nesil bir yapay zeka içerecek. Yani rakipleriniz duvarların arkasına saklanacak ya da başları sıkıştığında kaçacaklar (bunu daha öncede duymuştuk ama genelde beceriksizce uygulamalarla karşılaştık). 60 adet tek kişilik görev içeren oyunda istersek bu görevleri multiplay olarak ta oynayabileceğiz. Gunlok akıcı bir senaryoyla birbirine bağlanmış bilmeceler içerecek. Ayrıca bulacağınız silahları kullanabilecek, takım elemanlarınıza yeni parçalar verebileceksiniz. Savaşları ise istediğiniz an space tuşuyla dondurarak emir verebileceksiniz.





Gunlok tipi oyunları daha öncede oynadık. Dünyayı makinalardan kurtarmak Predator filminden, savaşları boşluk tuşuyla dondurmak, takım kurmak ve inventory gibi özellikler ise Baldur's Gate'ten aşırma gibi göründü bize. Eh geriye bir tek grafikler ve ses efektleri kalıyor. Yapımcılar Rebellion olduğundan bu konuda bir ümit taşıyoruz. Dileriz bizi haksız çıkartmazlar.

realMYST ?

MYST'i bilmeyeniniz yoktur herhalde. Özellikle artık pek yapılmayan adventure türünü oynayan eski oyuncular bu adı duyar duymaz oyunu hatırlayacaklardır. Kendine has atmosferiyle ve bilmeceleriyle bizi uzun süre oyalayan MSYT bu kez karşımıza 3D olarak geliyor. Aynı zamanda oyun real time olacak. Yani oyunu oynarken hava kararacak veya aydınlanacak, hava yağmurlu olacak ya da güneş açacak. Işık efektleri de bu değişimlere uyum gösterecekler. Oyundaki en iyi haber ise oyuncuların etrafı keşfederken yepyeni bir mimariye sahip yepyeni bir dünyanın içinde dolaşıp birbirinden zorlu ve farklı bilmeceleri çözmeye çalışacak olmaları. Eski MYST taş devrinde geçiyordu, ayrıca oyunda durduğunuz yerler, bakış açılarınız ve zaman hep sabitti. Fakat bu kez İstediğiniz yere istediğiniz anda gidebileceksiniz ve bu sırada zaman akacak. Gene eski MYST'te çok az şey hareket ediyordu. Fakat realMYST'te her şey hareketli olacak. Eski oyuncular bu oyunda daha çok hareket serbestisine sahip olacaklar. Oyun başlangıcından itibaren size bir öncekiyle arasında bulunan farklılıkları hissettirmeye başlayacak. Cyan Studios ve Mattel Interactive'in arkasında olduğu bu klasik oyun meraklıları için büyük değişiklikler içeriyor. Enbüyük özelliği harika grafikleri olan MSYT bakalım bu yeni motoruyla eski ününü devam ettirebilecekmi?







Neverwinter Nights ağzımızı sulandırıyor

Baldur's Gate ve Icewind Dale oyunlarının yapımcısı olan Bioware'in bir süredir çok kapsamlı bir multiplayer RPG projesi olan Neverwinter Nights üzerinde çalıştığını biliyorduk. Oyunun nasıl olacağına dair çıkan yeni haberler bizi gerçekten büyük bir beklenti içine soktu. İşte size en taze NWN haberleri: Herhangi bir Player's Handbook'un içinde bulunan tüm ırklar NWN'da olacak. Irkların sınıf seçerken herhangi bir sınırı bulunmayacak, ayrıca savaşçı karakterinizin strenght'ini 18/00 yapmak için yarım saat butona basmak zorunda kalmayacaksınız. Bunun yerine oyuna konan bir puan alma sisteminden yararlanacaksınız. Oyun 20 nin üzerinde skill ve 40 tan fazla feat (beceri) içerecek. Kendi eşyalarınızı yapabileceksiniz fakat skiller için ayrı bir animasyon olmayacak. Oyunda asıl güç DM'lik yapan kişinin elinde olacak ve ne isterse yapabilecek. Buna oyuncuların critical hit zarlarını yükseltmek ya da inventory'lerinden eşya yok etmekte dahil. Eğer gruptaki bir karakter kötü ise ve server P vs P çarpışmaya izin veriyorsa karakter herhangi bir uyarıda bulunmadan kendi arkadaşlarına aldırabilecek. Fakat server bu desteği vermiyorsa karakterin önce kendini gruptan çıkarması gerekecek ki bu da diğer karakterlere otomatik olarak bildirileceğinden hazırlık için az bir zamanları olabilecek. BG serilerindeki tüm silahlar ve belki de daha fazlası oyunda olacak. Maalesef oyunda at koşturamayacaksınız, grafik yapısı buna uygun değilmiş. Belli bir görüş mesafeniz olacak. Eğer HP 0'a düşerse öleceksiniz, yani bayılmak falan olmayacak. Öldüğünüzde server'ın durumuna göre ya en yakın temple'da canlanacaksınız ya da üstünüzdekileri kaybetmeyeceksiniz ama belli bir süre oyuna giremeyeceksiniz. Online piyasası NWN ile iyice kızışacağa benziyor.



Kelli felli adamlar

Kim kırkından sonra arenalarda milleti dövmek için bir bahane arar acaba? Southend firmasının yaptığı Blitz: Disc Arena isimli oyundakiler işte tamamen bununla uğraşıyorlar, üstelikte bir sürü takım olarak. Arenanın ortasındaki bir metal disk'in peşinden deli gibi koşan ve rakibine kaptırmamak için kafasını patlatan bir sürü keli çıkmış adam var ortada (eğer keliniz çıktıktan sonra ne iş yapılacak diye sorarsanız bakınız Berker). Yalnız oyunda silah kullanmak yerine rakiplerinizi tekme, tokat, kafa gibi darbelerle egale ediyorsunuz. Takımınız en fazla dört kişiden oluşuyor. Diski kaptıktan sonra rakibinizin kalesini bulup gol atmaya çalışıyorsunuz. Oyunda tek kişilik mod dışında internet ya da LAN üzerinden multiplay desteği de olacak. Yani sevmediğiniz kişileri karşı takıma koyup arkadaşlarınızla onlara bir güzel girişme fırsatınıda yakalayabileceksiniz. Hatta dünya ligi bile olacak. Yani bize kıllık eden ülkelerden oyuncular bulup onları da dövebileceksiniz (Level'ın tercihi yurtta barış dünyada barış). Böyle bir oyun için yapılan motor eğer çok sağlam olursa sabahtan akşama kadar dövüşebiliriz. Yapımcılar bir Unreal ya da Quake'teki havayı yakalamayı başarabilirlerse oyun bayağı ses getireceğe benzer. Ne zaman hazır olacağı şimdilik meçhul ama biz 2001 de oyunu görebileceğimizi tahmin ediyoruz.



Bizden Duymuş Olmayın

Half-Life 1.1.0.4 Patch'i

Half-Life 1.1.0.4 kod'lu son patch'ini siz dergimizi okurken yayınlamış olabilir. Bu yeni güncellemenin içinde Team Fortress Classic için üç yeni takım senaryosu, iki TFC sınıfı için yeni eklemeler ve diğer çeşitli değişiklikler var. En ilgimizi çeken Avanti modu ise saldıran tarafın bayraklarını sırasıyla üç noktaya götürdükten sonra son olarak kasaba katedraline götürmesi oldu. Bunun yanında yeni bir Flag Run modunda ise takımlar kendi bayraklarını rakip takımın kalesinden almaya çalışıyorlar. Eh karşı takımda tabii ki aynı şey için çabalıyor. Son olarak Casbah modunda ise rakip takımlar ele geçirdikleri bayrağı korumaya çalışıyorlar. Tüm bu değişiklikler fark ettiğiniz üzere Team Fortress Classic üzerine kurulu. Biz dergide bol bol Counterstrike oynayıp Team Fortress Classic'i göz ardı etme eğiliminde olsak ta bu yeni modlarla bayağı ilgileneceğiz gibi görünüyor.



Real mağazalarında son tüketiciye yönelik olarak 3 Kasımdan itibaren başlayacak olan Teknoloji Günleri 2000'e bizde standımızla katılıyoruz. Bir çok ünlü yerli ve yabancı firmanın katıldığı etkinlikte özellikle düşük fiyatlara donanım ürünleri bulma fırsatınız var. Eksikleri olanlara ya da upgrade düşünenlere duyurulur.

Obi-Wan 2001'e ertelendi

Işın kılıçlarımızla android kesmek için "biraz" daha beklemek zorundayız. Lucas Arts'dan yapılan açıklamaya göre Star Wars evrenini konu alacak olan 3D shooter serileri en erken 2001'in ilk çeyreğinde ortalığa çıkacak.

Interplay, United Developers ile yaptığı anlaşma sonucu Baldur's Gate II : Shadows of Amn, Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe, Majesty, ve bir Sin bundle (Sin ve Wages of Sin) oyunlarını Machintosh platformunda da piyasaya süreceğini açıkladı.

Mattel Interactive'den yapılan açıklamaya göre merakla beklenen Pool of Radiance, Ruins of Myth Drannor adlı RPG daha önce açıklandığı gibi aralıkta değil 2001 senesinin ilk çeyreğinde piyasaya sürülebilecek. Oyun SSI tarafından yapılıyor.

Devamı 15. sayfada ▶▶▶▶▶

SoF multiplayer olmaz mı?

Bir paralı asker artık işe yaramaz duruma gelip ıskartaya çıktığında ne yapar? Eğer birisi onu ortadan kaldırmamışsa ya oturup anılarını yazar ya da bir oyun firmasıyla anlaşıp ona "engin" tecrübelerini sunarak voleyi vurmaya çalışır. Soldier of Fortune tam olarak böyle ortaya çıkmıştı. Oyunu üst üste tam üç kez oynayıp bitirmiş biri olarak o tecrübeleri bol bol gördüğümü size söyleyebilirim. Oyun piyasaya çıktığında yurt dışında (malum biz ülkemizde her gün trafik kazası görmekten şiddete alışığız) aşırı şiddet sahneleri içerdiği için tepki görmüştü. Bir mezbahanin artık kanallarında, kesik inek kafalarının arasından geçtikten sonra dışarı çıkıp o kasabın bacağını tek atışta kopardığımızda bu tepkilere bizde katılmıştık. Ama genede oyunun motoru ve fizik dinamiklerinin düzgünlüğüne, içerdiği ufak bilmecelere hiç kimsenin söyleyecek bir söz bulamayacağına eminiz. Yapımcılar şimdide SoF'nin multiplayer versiyonuna yeni eklemeler yapmışlar. Capture the flag, team deathmatch ya da stand alone gibi modlar içeren bu yeni patch'i isterseniz oyunun sitesinden bedavaya indirebilirsiniz. Yalnız oyunun bu modları biraz değiştirdiğini de ekleyelim. Mesela CTF için bayrak alıp kaçırmak yerine onu en çok koruyan takım birinci oluyor. Ayrıca deathmatch için klasik karakterlerin yanında altı yeni değişik karakterden birini de kullanabilirsiniz. SoF heyecanını hep beraber yaşamak isteyenlere duyurulur.





Uzaya çıkmayı özlediniz mi? İstila zamanı

Eidos, Eidos, Eidos... Bu harika firma olmasa bir çok muhteşem seriyi (başta Tomb Raider olmak üzere) oynayamayacaktık. Eidos şimdide Startopia adlı bir uzay stratejisiyle karşımızda. Startopia'yı yapan grup aynı zamanda Urban Chaos'u da yapan grup. Oyun çok eğlenceli olacağa benziyor. Yapmanız gereken şey kendinize sistemler arası ticaret yapan tüccarlardan gezgin işçilere kadar uzayan yaratıkları kendinize çekmek. Her ziyaret ettiğiniz ırkın kendine ait bir yaşam ortamı, yemek alışkanlığı ve eğlence anlayışı olacak. Onların bu ihtiyaçlarını karşılayıp para kazanmanın yanında onlar için bir anlamı olmayan çöplerini de toplayarak diğer ırklara satabileceksiniz. Uzay istasyonunuzda hayatta kalabilmek için iyi bir yönetim, kaynakların doğru kullanımı, gösterişli bir iç dizayn ve rekabete dayanıklı bir ekonomik planlama gerçekleştirmek zorunda kalacaksınız. Kendi uzay istasyonları ağınızı öreceksiniz ve tüm bunları yaparken ırkları bir bayrak altında toplamaya çalışacaksınız. Bu amacınıza isterseniz ticaret yoluyla isterseniz savaşarak ulaşabileceksiniz. Oyun her iki yönde de bir denge içerisinde olacak. Yani illaki de savaşmak zorunda değilsiniz (ama çoğunuzun bu yolu tercih edeceğinde de adımız gibi eminiz). Master of Orion fanatikleri ya da Imperium Galactica meraklıları belki de bu oyunda istedikleri herşeyi bulabilirler.





Bu kez profesyoneller oyun yapıyor.

Amerikan ordusu planladıkları 3D oyun için adı duyulmuş bir firmayla görüşme yaptıklarını açıkladı. Görüşme yaptıkları firmanın geliştirdiği oyun motorunun listelerin üst sıralarında yer alan hit oyunlarda kullanıldığını açıklayan ordu şimdilik bu firmanın adını kimseye söylemiyor. Biz Raven, id software ya da Epic Games olduğunu tahmin ediyoruz. Malum Soldier of Fortune, Quake ve Unreal ilk üçü paylaşan oyunlar. Ordu yapacakları oyunun kesinlikle bir first person shooter olacağı hakkında garanti veriyorlar. Oyunu yapmayı planlayan NPSNET (Naval Postgraduate School) grubu 15 senedir sanal ortamlar yaratma ve grafik simülasyonlar üzerinde çalışıyormuş. Amerikan ordusu bu grubu senelerdir eğitim ve ölçüm amaçlı video oyunları teknolojisini geliştirmeleri için milyonlarca dolar ile destekliyor. Eğer bu 3D oyun eğitim amaçlı kullanıma yönelik olmayacaksa piyasaya gerçekçiliği çok yüksek olan, savaş tecrübesine sahip askerler tarafından hazırlanmış, geliştirilmis süper bir motora sahip, son derece iddialı bir 3D shooter gelecek gibi görünüyor. Eh Jonny dünyanın ağabeyliğini üstlendiğinden bu yana her savaşın içinde. Bu savaşlardan da sahip olduğu teknoloji sayesinde hep az zayiatla çıkıyor (Vietman ve Kore hariç tabiiki, onlarında poposunu Kore'de biz kurtardık bu arada) . Her seferinde de ordusunda tecrübeli asker sayısı artıyor. Dünyanın belki de en çok savaşan ordusunun oyununu bilgisayarlarımızda görebilirsek çok etkileyici bir tecrübe yaşayacağımıza eminiz.



Yerçekimi yok, vuramıyorum!

Strategy First Zero-G Marines adlı bir 3D shooter üzerinde çalıştığını açıkladı. Tahmini olarak 2001 sonbaharında piyasaya çıkacak olan oyun, insanların güneş sistemindeki gezegenleri birer koloni haline getirdikleri 2353 senesinde geçecek. Büyük şirketlerin kazandıkları paralarla hükümetlerden bile daha güçlü bir hale geldikleri bu dönemde, en büyük şirketlerden biride Terra Corp'tur. Terra Corp Jüpiter'in etrafındaki devasa uzay istasyonlarının yanı, sahibidir ve çok geniş kaynaklara ulaşma hakkına sahiptir. Bir gün Jüpiter'in etrafındaki bu istasyonlardan Europa ile olan kontak kesilir. Daha sonra sırayla diğer istasyonlarla olan bağlantılarda kopar. En son Ganymede istasyonundan Europa tarafından saldırıya uğradıklarına dair bir mesaj gelir ve gene bağlantı kopar. Bunun üzerine Terra Corp seçkin bir birlik olan Zero-G Marines'i bölgeye gönderme kararı alır. Bu birlik şimdiye kadar üretilmiş en özel silah olan Exo-shell isimli savaş elbisesiyle donatılmıştır. Oyun bir first person shooter olmasının yanında takım çalışmasını da içerecek. Ayrıca yepyeni silahlar dışında kontrol edebileceğiniz araçları da içerecek. Kendi takım üyelerinizi , silahlarınızı seçebilecek taktiğinizi belirleyebileceksiniz. Firma oyunda kullandıkları motor konusunda çok iddialılar. Yaptıkları oyunun bu türde yeni bir aşama olacağını söylüyorlar. Oyunda tabii ki LAN ve internet için multiplayer özelliği de olacak. Strategy First Disciples: Sacred Lands, Steel Panthers, Age of Rifles gibi oyunlardan tanıdığımız bir firma. Ayrıca Lucas Arts, Empire, SSI gibi bir çok ünlü firmayla da ortak çalışmalar içerisindeler. Eğer söyledikleri kadar iyi bir oyunsa Quake ve Unreal'a yeni bir rakip olabilir.



Bizden Duymuş Olmayın

Derslerinizde vitamin eksikliğiniz varsa portakal suyu içmenize gerek yok artık. Doğuş Holding'e bağlı Sebit Eğitim ve Bilgi teknolojileri A.Ş. nin ürünü olan Vitamin paketleri sayesinde hangi derste zorlanıyorsanız onunla ilgili tüm desteği bulabilirsiniz. Lise öğrencileri için hazırlanan bu paketlerden tam 51 çeşit var. Matematik, Analitik Geometri, Geometri, Fizik, Kimya, Biyoloji, Türkçe, Coğrafya, Tarih, Sosyoloji, Psikoloji ve Felsefe-Mantık dersleriyle ilgili her türlü konuyu bu paketlerin içinde bulabiliyorsunuz. Bu 51 paketi isterseniz set halinde isterseniz tek tek alabilirsiniz. Tek paketin fiyatı 7.500.000 TL ve paketleri seçkin mağazalardan kolayca elde edebiliyorsunuz. Paketleri çalıştırmak için ise Win 95 ve üstü bir işletim sistemi, 70 MB hard disk alanı, 32 MBRAM 8X CD ROM, ses kartı ve bir P 200 ile ses kartına bağlı bir çift hoparlör yeterli olacaktır. Milli Eğitim bakanlığının müfredatındaki tüm üniteler bu CD'lerde bulunabiliyor. Multimedya desteği sayesinde bilgisayarınızda isterseniz Çanakkale Savaşını seyredebilir ya da kimya deneylerini gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca bir konu üzerinde çalışırken onunla ilgili geçen senelerde çıkmış olan ÖSS sorularını çözebilir ya da nasıl çözüldüğü görebilirsiniz. Eğer daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz www.vitamincilercom adresine gidebilir ya da 0 212 474 55 55 no'lu telefondan Vitamin Destek Hattı'nı arayabilirsiniz. Artık bilgisayarınızın başına oturduğunuzda anne ya da babanız size hiçbir şey diyemez. Çünkü chat yapmak ya da oyun oynamak için değil ders çalışmak için bilgisayarınızı kullanacaksınız. Üstelik çok geniş bir resim ve video arşiviyle hem güzel vakit geçirecek hem de öğreneceksiniz. Tabii ki istediğiniz zaman teneffüse çıkmak gene sizin elinizde. Bundan güzel okul olur mu?

FIFA 2001

Oyuna maçtan sonra adam vurabileceğiniz FPS modu eklenmiş.

Her taraf yine buram buram futbol kokacak. En nihayetinde beklediğimiz, hatta müptelası ve akabinde hastası olduğumuz Fifa serisinin 2001'inci versiyonu siz bunları okuduktan yaklaşık 1 ya da 2 hafta içinde köşe başındaki manavda bile satılmaya başlayacak. EA Sports'taki programcı kankalarımızın söylediğine göre, gece dememişler, gündüz dememişler, rüyalarında bile "Oyuna nasıl yeni bir özellik getirebilirim? Nasıl herşey daha gerçekçi olabilir? Allahım, bu oyun nasıl daha fazla satabilir? Ne zaman dünyayı ele geçirebileceğiz?" diye sayıklaya sayıklaya bu son şaheseri yaratmaya çalışmışlar. Başarılı olmuşlar mı? Hmmm... EA kaç kere bilgisayar oyunu tarihini hayal kırıklığına uğrattı dersiniz?

Fifa'da yenilik çok. Uğraşı çok. En önemlisi detay çok. Tüm grafik, ses ve animasyonlar geliştirilmiş. Oyun içindeki seçenekler, imkanlar, özellikler, oyuncular, stadyumlar, seyirciler aklınıza futbol namına gelen her şey daha ayrıntılı yenilikçi ve çok daha özenli bir şekilde oyunumuza yerleşmiş.

EA'nın en çok önem verdiği motion capture tekniğini başarılı ve gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtmak için epey kasılmış, ve gerçek futbolcularla, daha doğrusu gerçek ve ünlü futbolcularla çalışılmış. Nisan ayında EA'nın Kanada stüdyolarına gelen Lothar Mattheus'a bilimu hareket yaptırılıp bilgisayara aktarılırken, geçtiğimiz haftalarda da Avrupa'nın ünlü yetenekleri Edgar Davids, Paul Sholes, Thierry Henry, Gaizka Medieta, Paval Kuka ve Shimon Gershon Hollanda'daki Gelredome stadında EA'nın kameralarının karşısına geçip elektrodlarını kuşanmışlar. Böylece ortaya gerçek bir insan iskeleti üzerine kuşanmış renkli bitcikler çıkmış. Daha sonra her oyuncuya çok ayrıntılı yüz çizimi (göz rengi, kaş, saç rengi ve saç tipi (ayrıca bunlar üzerinde oynama yapmanız da mümkün) boy, kilo, ayakkabı numarası, forması, hatta sponsoru da eklenmiş ve bir oyundan çok gerçek bir maç izletilmeye çalışılmış. Gerçekten de EA'nın böyle futbolcuları biraraya toplayıp eraber çalışması mutluluk verici ve hayranlık uyandırıcı bir durum. Sonuçta masraftan hiçbir şekilde kaçınmamışlar.

Değişiklikler tabii ki sadece daha ayrıntılı futbolcularda değil. Genel olarak oyun çok daha profesyonel ve opsiyonel oynanış biçimleri sunuyor. Her şeyden önce saha genişletilmiş (bu arada süper ayrıntılı 5 tane stadyumu seçme imkanınız var) ve oyun alanı arttırılarak taktik imkanları geliştirilmiş. Böylece daha değişik stratejiler deneyebilir, ve daha önceki Fifa'larda çok da başarılı olmayan uzun pasları bu oyunda daha gerçekçi bir şekilde yapabilirsiniz. Oyundaki takım arkadaşlarınızla iletişiminiz, ve yapay zeka arttırılmış. Böyece hem daha zorlu ve akıllı rakiplere karşı oynuyorken, hem de arkadaşlarınızla daha iyi anlaşabilir, paslaşabilir veya sizi geçen bir futbolcuyu durdurmasını söyleyebilirsiniz. Genel tuşlar aynı olmasına rağmen, yeni bazı hareketler için farklı tuşları da kullanmak zorunda kalacaksınız. Ama daha önemli bir yenilik yeni depar sistemi ve şut kuvvet barı (tabii ki de herkesin şut gücü aynı olamayacak). Frikikler ve ölü toplarda daha etkileyici vuruşlar yaparak gol atabilecek ya da pas vererek topu oyuna sokabileceksiniz. Kaleciler ise Fifa2000'dekine göre daha bir gerçekçi. Reaksiyon zamanları yavaşlatılarak ve uçma menzillere düşürttürülerek belki biraz daha çok gol yiyen, ama daha topu siz attığınız anda çoktan 8 metre ileri uçmuş ve daha top gelmeden olması gereken yerde çoktan olup gazetesini iki kere okumuş ve 3 yumurtalı menemen yapıp yedikten sonra topu kurtarmış kaleciler olmayacak. Saha içi yeniliklerinden bir tanesi de yan hakemler. Korner, ofsayt, aut ve taçları belirleyecek oyuncunun hareketlerine göre o yöne koşacak ve direk oyun içine müdahalede bulunabilecek yan hakemler sizi bekliyor olacak sevgili Level halkı.

*** Bunları biliyor muydunuz?

Soru 1: 1982 yılında kurulan, merkezi California'da olan ve şu anda 1.4 milyar dolar karı olan, bilgisayar oyunu firması hangisidir? (yanıt aşağıdadır)

Futbolsuzlaştıramadıklarımızdan mısınız?

Oyunda toplam içinde tabii ki de bizimkinin de olduğu 50'den fazla milli takım, ve tam 17 ülkenin önemli ligleri olacak. Ne yazık ki son anda Avusturalya, Arjantin ve Meksika'yla birlikte Türkiye'nin de ligleri oyundan çıkarıldı. Her ligde 20 civarı takım ve her takımda yaklaşık 25 tane oyuncu olduğu düşünülürse, bunların her birinin tek tek tüm özelliklerini hazırlamak EA için







çok zhmetli olmuş ve önce bunların da olacağı anons edilmiş olmasına rağmen, sonra kaldırılmış. Ama serilerin ilerleyen bölümlerinde başka ligler, başka ülkeler, başka tatlar da olacakmış. Ayrıca bu oyunda bulunan ülkelerin liglerinde de bir lig olmayacak. 1. lige çıkacak, ya da 2. lige düşebilecek, daha sonra da derecenize göre Avrupa kupalarına katılabileceksiniz. UEFA kupası isim hakkı yüzünden EFA kupası olarak yer alacak ve tüm Avrupa kupalarına gerçekçi giriş-çıkışlar olacak ($$$, fesatlık yapmayın).

Gerçi yapımcılar Avrupa kupalarının Fifa serisinin ana amacı olmadığı söylüyorlar ve halktan gelecek tepkiye göre bu konuda ilerleyen oyunlarda daha derin bir çalışma yapabileceklerini söylüyorlar, ama yine de Fifa2001 bu konuda sizi hayalkırıklığına uğratmayacak. (bu arada aklıma gelmişken takımlar arasındaki transferler, takımının bütünlüğünün bozulması ve saçma sapan dream team'ler oluşturulmaması için kısıtlı olacak) Ayrıca oyunda bir adet internet play özelliği olacak ve yine isteyen IP yoluyla direk bağlantısını kurup multiplayer oynayabilecek.

Fifa 2001'in benim en çok hoşuma giden üzerinde uğraşılmış ve geliştirilmiş özelliği ise ses efektleri (oyunun müzikleri Moby'nin Bodyrock'ının mixlenmiş hali). Oyunda ünlü spikerler John Motson ve Mark Lawrenson'ın yorumlarının olduğu (ki tüm konuşmalar baştan yazılıp programlanmış) maçların haricinde opsiyonel "in stadium" diye bir mod olacak ve bu modda spikerler konuşmayacak; duyduğunuz tek şey sahadaki insanların sesleri ve yaklaşık 80.000 seyircinin tezarühatları, yuhlamaları ve sevinç çığlıkları olacak. Böylece sahanın içindeki atmosfer maksimum olacak. Buna bir de kamera uzaklıklarına göre sesin değişmesi de eklenince ortaya sadece görsel bir şölen yerine harbi bir multimedia şaheseri çıkması kaçınılmaz olacak.

**** Bunları biliyor muydunuz?**

Soru 2: "Eğer futbolu seviyorsanız, Fifa 2001'i alın" diyen zenci, uzun kıvırcık saçlı ve gözlüklü Hollanda milli takımının en gözde oyuncularından biri olan ünlü futbolcu kimdir? (yanıt aşağıdadır)

Topsuz alanda toplu müdahaleler

Oyunun genel zorluk seviyesinde bir artış gözükse de (bilgisayarın atak ve defans için ayrı ayrı stratejilerde bulunması ve geçmiş Fifalara göre kesinlikle daha keskin taktiklerle oynaması) zorluk türlerinde herhangi bir değişiklik yok. Yine eski fifalardaki gibi 3 zorluk seviyesi sizi bekliyor.

Oyundaki diğer yeniliklerden bir tanesi de hava durumu. Siz aşağıda maçınızı yaparken, yukarıda dinamik bir hava yapısı, hareket eden bulutlar, yağmurlu fırtınaları, çarpıcı güneş ışınlarıyla size eşlik edecek. Bu sırada devamlı değişen gölgeler de tabii ki fizik kanunlarına uygun bir şekilde yansıtılacak.

Oyun boyunca çıkan bir sürü sinematik video bizleri canlı tutacak ve oyunun içine girmemizi kolaylaştıracak. Arada çıkan istatistikler de eksik edilmemiş.

Oyunu ayrıca zamanla internet sitesinden update ederek, takımların güncel hallerini, ve bazı diğer değişiklikleri güncelleyebileceksiniz. Zaten artık çıkan hemen bir çok oyun bu tip güncellemelerle destekleniyor, kaldı ki zaten siber uzayın da oyun dünyasına getirmek zorunda olduğu yeniliklerden bir tanesi bu. Böylece sadece bir kaç takım yenilenecek diye yeni bir oyun almamıza gerek kalmıyacak, ve internetten böyle değişiklikleri anında alabileceğiz. Böyle ufak yenilikleri anında ve bedavaya hizmete sunan oyun firmaları da





bir sonraki oyunları için daha kökten yenilikler getirmek zorunda kalacak. Sonuçta her şey biz oyuncuların lehine, Level halkı. Ayrıca netten böyle bir update sistemi de bir futbol oyunu için ilk oluyor.

Fifa 2000 geldikten, epey uzun zaman sonra Türkiye'de adam gibi bir iki turnuva yapılmıştı. Internet kafelerin kendi çapındaki turnuvalarını bir kenara koyarsak, adam gibi benim bildiğim tek zevkli turunuva Ortaköy'deki Prenses Otelinde olmuştu. Bunda ise turnuvalar hemen 1-1,5 ay sonra başlayacak ve aynı Avrupa kupalarında olduğu gibi 4'erlikten 8'li gruplar halinde olacak. Her grubun ilk ikisi çeyrek finale kalacak, ve en sonunda da final oynanacak (tabii ki final diğer maçlardan daha uzun sürecek). Ama açıkçası bu turnuvaların net üzerinden mi, yoksa bir yerde hep beraber buluşularak mı oynanacak bilmiyorum (ayrıntıları turkey.fifa2001.com'dan öğrenebilirsiniz). Kim bilir belki finalde beraber oynarız, sevgili Level halkı!

**Bunları biliyor muydunuz?

Soru: Geçen sene Afrika'nın bir ülkesindeki bir üçüncü lig maçında seyirciler, bir süre sonra tezahürat yapmayı bırakıp karşı takımın seyircilerine ne yaptılar? (yanıtı aşağıda)

Altılı ganyan, altıpatlar, altı pas. Sonuç olarak, Fifa 2001'e genel olarak baktığımızda bir sürü yenilik görüyoruz. Gerek daha gelişmiş grafikler, daha yumuşak animasyonlar, etkileyici ve gerçekçi ses efektleri, gerekse de daha ayrıntılı oyun planı, daha stratejik kararlar, taktikler ve daha derin seçenekleriyle Fifa 2001 bu yüzyılın şimdilik en sevdiğimiz ve en beğendiğimiz futbol oyunu. Oyunun internete destek vermesi de aslında epey büyük bir güzellik; çünkü sizin de bildiğiniz gibi bilgisayara karşı oynamak bir süre sonra kesinlikle bayacaktır ve herkesin her an gidebileceği bir internet kafesi, gitse bile ona verecek parası, ya da güzel bir network kartı ve ve o network kartını kullanacak arkadaşları ve arkadaşlarının bilgisayarlarını taşıyacak kaslı kolları olmayabilir. Bu internet seçeneği bir çok oyuncunun işine gelecek yani anlayacağınız.

Ve bu soğuk kış günlerinde belki içinize ısıtacak kadar şirin, seksi ve kıvrak bir oyun değil; ama adrenalinizi arttıracak kadar ateşli, futbol Tanrıları'ndan siz zavallı ölümlülere sunulmuş kadar muazzam güzellikte bir oyun, Fifa 2001!

- Gökhan & Batu

Yanıtlar
1- Electronic Arts
2- Edgar Davids
3- El bombası attılar



FIFA 2001

Yapım: EA Sports

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: oleeey oley oley oley....

Bize Göre: Fifa serisinin son oyununun Avrupa'da olduğu kadar ülkemizde de ilgi çekeceğini düşünüyoruz. Özellikle oyunun reklamlarında ve içinde Galatasaray'lı Hagi'nin kullanılmış olması Türk oyunlarını mest edecek. Zira oyun da çok güzel.

Hellboy: Dogs of the Night

Cryo kaldığı yerden devam ediyor...

Cryo Interactive, Devil Inside ile aksiyon/adventure türüne sağlam bir giriş yapmıştı. Oyun gerek para normal konusuyla gerekse de grafikleriyle oldukça olumlu tepkiler almıştı (dönüşümü Dave Deva karakterleri ve reyting konsepti bence hiç fena değildi). Cryo da sonuçtan memnun olsa gerek ki Hellboy için kolları sıvamış ve Dark House Interactive ile masaya oturmaya karar vermiş.

O bir çizgi karakter...

Hellboy, Mike Mignola'nın yarattığı bir çizgi roman kahramanı. Spawn'ın benzeri bir karakter. Bizde çok tanınmayan bu çizgi karakter aslında Amerika'da çok ünlü. Mignola'nın 90'lı yılların en iyi çizerlerinden biri olarak biliniyor ve onun eseri Hellboy da Avrupa'ya açılabilme başarısını göstermiş Amerikan çizgi romanlarından biri. Dark House Interactive, Cryo'dan başka Hellboy'un beyaz perde versiyonu için ünlü bir film şirketiyle de anlaşmak üzere. Hellboy'u 'Kayıp Çocuklar Şehri' ve 'Notre Dame'ın Kamburu' filmlerinden hatırlayacağınız Fransız aktör Ron Perlman canlandıracakmış. (İyi seçim)

Peki, bu Hellboy kimdir? Bir söylentiye göre 2. Dünya Savaşı sırasında Naziler tarafından başka bir boyuttan (muhtemelen cehennemden) çağırılmış ama kimse tam olarak nereden geldiğini ve ne olduğunu bilmiyor. Bir tür metalle kaplı olan sağ elini düşmanlarını nakavt etmek için kullanıyor ve aynı zamanda sağ eli acıyı hissetmiyor. Ayrıca başında iki boynuz kökü var ki bunlardan Hellboy'un daha önce bir zebani olduğunu anlayabiliyoruz. Bütün bunlara rağmen Hellboy olabildiğince insanların arasına karışmaya çalışan bir karakter (boynuzlarını da bu yüzden kesmiş), anlayacağınız o bir kayıp ruh.

Konu tanıdık geliyor ama...

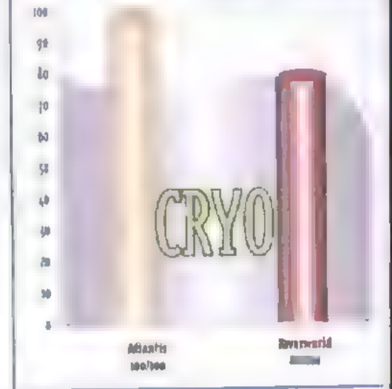
Yıl 1962. [illegible] dedektif olan Hellboy ve [illegible] Sarah özel bir görev için Çekoslavakya'ya gönderilir. Ama kendilerini psikopat bir akıl hastanesine kapatılmış bulunca, bu görev her kişi için de bir kabusa dönüşür. Hastaneyi araştırırken, binanın (kötü adam) bu binayı karanlık güçlerin dünyaya gelebilmesi için bir kapı olarak kullandığını keşfederler. Hellboy bu kötü adamı durdurmalı ve kapıdan geçen zebanileri cehenneme geri yollamalıdır. Konuya aslında çok da yabancı değiliz. Yine ardından birçok kötülük gelecek bir 'kapı' söz konusu ve bu kapının tabii ki sonsuza kadar kapanması gerek. Kapının bir akıl hastanesi olması da bir korku filmi klişesi. Devil Inside da hemen hemen aynı konsept üstüne kuruluydu. Ama Hellboy çizgi romanın yakaladığı atmosferi yakalarsa ve kurgusuna sadık kalırsa bu benzerlik ikinci planda kalabilir. Oyun altı gotik temalı bölümden oluşuyor. Kendinizi bir Ortaçağ işkence odasında bulmak gayet ilginç olabilir.





Yeni bir motor...

Hellboy da üçüncü şahıs perspektifini kullanıyor. Karakterimiz oyun boyunca çeşitli bulmacalar çözüyor ve kötülere dersini veriyor. Oyunun adventure yönü aksiyona göre daha ağırlıkta olabilirmiş. Gerçi bu hikayeyi çok dinledik ama yapımcı Olivier Le bourg, oyunun Tomb Raider veya Heretic II'ye göre adventure temasına çok daha geniş yer vereceğini söylüyor. Umarız dediği gibi olur. Oyunun gerçekten de kendine özgü bir atmosferi ve kurgusu var. Zaten sırf bu iki ana unsur Hellboy'u Tomb Raider ve Heretic II'den ayırmak için yeterli olacaktır. Hellboy'u bu anlamda Capcom'un Resident Evil'ına benzetebiliriz ama oyun kesinlikle bir Resident Evil klonu değil. Bu duruma daha çok olumlu bir etkileşim de diyebiliriz.



Dark Horse takımı oyunun hem PC hem de PSX versiyonları için ortak bir motor yazarak bir taşla iki kuş vurmuş. Hellboy motoru esnek bir animasyon sistemine sahip. Motor, karakterlerin daha gerçekçi modellemesi için poligon deformasyonunu ve eş zamanlı ışıklandırmayı destekliyor. Dark Horse Mignola'nın çizgi romanına sadık kalır ve sözünde durup aksiyon dozajını abartmazsa, Hellboy iyi bir çıkış yapabilir.

Güven Çatak

Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Dark Horse Interactive

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları: Pentium II 300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: İlginç olabilir...

Bize Göre: Çizgi romanların sayısallaştırılması şu ana kadar pek başarılı olmadı (bkz. Örümcek Adam) ama yeni teknikleri düşününce, Hellboy'un şeytanın bacağını kırma şansının yüksek olduğunu söyleyebiliriz

Sacrifice

Bu sefer kurban kim acaba?

Yapımcı Shiny firması, Messiah'da yaptığı hataların farkına varmış olsa gerek, yoksa yeni 3D RTS oyunları olan Sacrifice'ı başından köşe bucak kaçırmazdı. O kadar sıkıştırdıktan sonra bir türlü zamanında çıkmayarak yılan hikayesine dönen Messiah tam bir fiyasko sayılabilir. İşte böyle bir durumla karşılaşmamak için Shiny Entertainment ellerinde sağlam bir şey olmadan Sacrifice'ı gün ışığına çıkarmak istemedi, bence çok da iyi yaptı. Yapım süreci üç yıl geçmesine rağmen biz sadece bir yıldır bu oyundan haberdarız. Sağların tasarımı, oynanabilirlik hakkındaki yeni fikirlerini ve muhteşem grafiklerini düşünürsek, Sacrifice'in şu anki haliyle bile oyun dünyasında küçük bir deprem yaratabileceğini söyleyebiliriz.

Peki nedir bu gurban?

Daha önce de söylediğim gibi Sacrifice bir 3D real time strateji. Beş farklı tanrı tarafından yönetilen, garip bir dünyaya düşmüş bir büyücüyü oynuyorsunuz. Tanrıları saymak gerekirse; yaşam tanrıçası Persephone, toprak tanrısı James, bilgi tanrısı Stratos, ölüm tanrısı Charnel ve ateş tanrısı Pyro. Tanrılar tabii ki birbirleriyle çok iyi geçinemiyor ve güç savaşlarında sizin gibi büyücüleri piyon olarak kullanıyor. Oyunu oynadıkça, vermiş olduğunuz kararların hangi tanrıyı mutlu ettiğini ve hangisini kızdırdığını anlıyorsunuz. Persephone'un buyruklarını yerine getirin, emrinize kölelerinden oluşan bir ordu versin veya onun doğasına uygun büyüler (iyileştirme, vs.) öğrenmeye hak kazanın. Tabii bu şekilde hareket etmeniz, sizi Persephone'un hasımları Pyro ve Charnel'den uzaklaştıracaktır. Yani bu onların yaratıklarını (iblisler, zebaniler vs.) çağıramayacağınız ve onlara özgü büyüleri kullanamayacağınız anlamına geliyor.

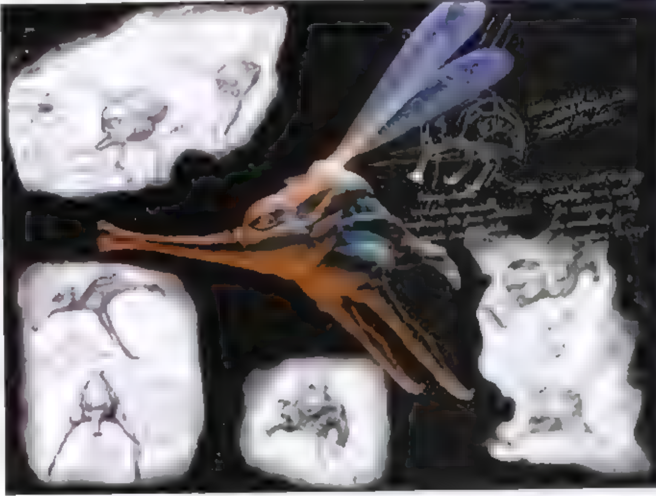
Son söz sizin...

Tabii ki oyun boyunca birçok kez taraf değiştireceksiniz, bunun için beş tanrıdan birinin isteklerini daha sık yerine getirmeniz yeterli. Sacrifice zaten bu döneklik olayı üstüne kurulmuş. Her oyuncunun farklı bir deneyim yaşayacağı kesin. Belli bir süre sonra büyücünüz öğrendiği büyüler, kazandığı yetenekler ve emrindeki yaratıklar ile size özgü bir karakter olup çıkıyor. Oyunu nasıl oynadığınız da büyücünüzün özgünleşmesi konusunda önemli bir kriter. Bu anlamda Sacrifice'in bazı role playing özelliklerini ve bakış açılarını içinde barındıran bir real-time strateji olduğunu söyleyebiliriz.

Bir yığın iyi tasarlanmış hilkat garibesi

Sacrifice'da yaklaşık 50 çeşit yaratık yer alıyor. Hepsi de çok detaylı modellere sahip. Elinizin altındaki birim yelpazesi çok geniş, insanlar bile var: Persephone'un rangerları ve druidleri gibi. Yaratıkların bazılarını canavarımsı böceklere benzetebiliriz, havada uçuşan dev eşekarıları ve ateşböcekleri gerçekten görülmeye değer. Diğer yaratıkları ise kabuslardan fırlayıp gelenler olarak tarif edebiliriz. Örneğin Scythe'ler, ellerindeki döner bıçakları olan ve havada kayarak hareket eden dalgalara benziyor. Yaratıkların her birinin kendine özgü bir tarzı var. Sanki herbiri fantastik bir çizgi romandan fırlamış gibi. Farklı oluş





ların sadece görüntüleriyle ispatlamıyorlar, çıkardıkları sesler de çok farklı ve özgün. Yaratıkların sizin emirlerinize cevap verirken çıkardıkları sesler gerçekten onlara bir kişilik katıyor ki seslendirme olayı real-time stratejilerdeki hiyerarşik yönetim için çok önemlidir (hangi birimin daha rütbeli olduğunu size "evet, efendim" demesinden anlayabilirsiniz). Özellikle Fallen denilen küçük zebaniler gerçekten birer harika. Kötülük dolu kahkahaları ve alaycı tepkileri sayesinde size kendilerini sevdiriyorlar, hatta bu davranış biçiminin onları neredeyse şirinleştirdiğini bile söyleyebilirim. Ayrıca Fire Fist'lerin aptalca homurtularını da Warcraft 2'deki Ogre'lerin çıkardığı seslere benzetebilirsiniz ama bunlarınki biraz daha agresif.

Grafiklere dokunmadan olmaz

Herhalde Sacrifice grafik motorunu bu kadar etkili kılan araz render etmedeki ustalığı olsa gerek. Motor oyun için oldukça uygun. Oyun dünyasının uçsuz bucaksızlığını iyi ifade ediyor. Oyunun özellikleri daha rahat kavramasını sağlıyor. Eğer kamera açısını doğru ayarlayabilirseniz ufkun minimum düzeyde bir bulanıklıkla çok uzaklara kadar uzandığını görebilirsiniz. Dokulanmış ağaç yaprakları ve araziye ait diğer dokular peyzajı biçimlendirmekte. En önemlisi de grafik motorunun aynı anda onlarca 3D birimi, birimin parçalara ayrılırken ekranda gösterebilmesi. Doğal afetleri de büyülerinizce kullanabiliyorsunuz. Tabii bir hortum veya bir deprem için ileri seviyede bir büyücü olmanız gerekiyor. Büyü efektlerinin dozajı gerçekten iyi ayarlanmışa benziyor. Büyülerde abartıya kaçmayan ve gözü yormayan renkler ve ışıklandırma teknikleri kullanılmış.

Peki nasıl oynanıyor?

Sacrifice hala temelinde kaynak toplayıp işlemek yatan bir real-time strateji ama sistem biraz hafifletilmişler. Yani bütün zamanınızı birim üretimi için kaynak toplamakla geçirmiyorsunuz. Diğer RTS oyunlarındaki gibi dünyaya tanrısal bir bakış açısıyla yaklaşmıyorsunuz. Sacrifice'da bakış açısı karakterinizin etrafında geziniyor. Büyücünüzü mouse ve klavye yardımıyla yönlendiriyorsunuz. Tıpkı bir aksiyon oyununda olduğu gibi ama bu sefer arayüzü kullanarak karakterinizin çevresinde gezinebiliyor, zoom ve pan yapabiliyorsunuz. Ana üs, büyücünün tanrısına olan altarı. Büyücünüz ölürse oyun bitmiyor, altarınız ayakta kaldığı sürece kendinizi canlandırmanız mümkün. Altar yok edilirse sizin de işiniz bitmiş oluyor. Tabii aynı şey düşmanınız için de geçerli. Bir altarın yok etmek için karmaşık bir ritüel yapılması gerekiyor.

Çarpışmalarda esas olan birimlerin taktikse manevraları ve büyüler. En temel strateji, yaratıklarınızı savaş meydanına salıp düşman büyücünün yaratıklarına saldırtmak. Siz de güvenli bir mesafeden büyülerinizle ordunuza destek oluyorsunuz. Ordunuzun galip geldiği durumda düşman büyücüyü yok etmeye ve savaş meydanındaki kayıp ruhları toplamaya konsantre olabilirsiniz. Haritadaki kaynakları ele geçirdiğiniz zaman düşmanlarınızın altarlarına saldırıp yok edecek kadar güç edinebilirsiniz.

Kaynak-Mana İkilisi

Oyunda iki tür kaynak var: Mana ve ruhlar. Mana büyü yapmanız ve yaratıkları çağırmanız için gerekli olan sonsuz bir kaynak. Mananızı şarj etmek için haritaya yayılmış mana çeşmelerinden birinin başına gidip yanında dikilmeniz yeter. Eğer yakında bir mana çeşmesi yoksa ne olur? Haritadaki mana çeşmelerinden birinin üzerine bir manalith inşa ettiyseniz, bir tür taşınabilir mana kaynağı görevi gören bir yaratık yaratabilirsiniz. Bu yaratığa "Manahoar" deniyor. Manahoar'lar savaşçı olarak zayıf birer tür ama altarınızdan uzaktayken bu küçük yaramazları kesinlikle yanınızda bulundurmalısınız. Yanınızda onlardan ne kadar varsa mananızı o kadar hızlı şarj edebilirsiniz. Tabii fazla olunca düşman büyücülerin daha fazla ilgisini çekiyorlar.

Ruhun benim artık...

Diğer kaynak ise sınırlı bir kaynak olan ruhlar. Büyü yapmak için sadece manaya ihtiyacınız varken, ordunuzu büyütmek için hem ruhlar hem de mana gerekiyor. Peki ruhları nasıl kazanıyoruz? Bazen onları haritanın etrafına dağılmış bir şekilde bulabilirsiniz ama tüm serbest ruhlar bitince düşman yaratıkların ruhlarını almanız gerekecek. Oyunda her yaratık öldüğünde ruhu cesedinin üzerine çıkıyor. Eğer sizinkilerden biri halları dikerse o noktaya büyücünüzü yollamanız yeterli. Düşman ruhları ele de etmek prosedürü ise biraz farklı. Önce ikele bir "Sac Doctor" çağırarak ruhu kötülükten arındırmalısınız. Sac-Doctor cesedin üzerinde küçük bir performans sergiledikten sonra tanrınızı memnun etmek için arınmış ruhla beraber altarınızın yolunu tutuyor. O seromoni de bitince ruh doğrudan kaynak hanenize ekleniyor. Şimdiden ruhların kontrolünü ele geçirmenin Sacrifice'daki önemli stratejilerden biri olduğunu söyleyebilirim.

Potansiyel Bir Zafer

Sacrifice'in bu yılın sonunda çıkmasını bekliyoruz. Zaten şu haliyle bile piyasadaki birçok oyunu ezip geçebilir. Oyunda tek sorun olabilecek nokta, arayüzün biraz karmaşık ve öğrenilmesinin güç olması. İyi bir tutorial ile bu sorunu çözebileceklerini sanıyorum. Sacrifice sabırsızlıkla beklenenler listesinde.

Güven Çatak



Yapım: Shine Entertainment

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Yaşasın kötülük!

Bize Göre: Sacrifice, Homeworld'den sonra RTS türü için yeni bir umut olabilir. Ruhun arındırılması ve ritüel olayı gerçekten heyecan verici. 3D teknolojisinin strateji oyunlarında kullanılmasının başarılı bir örneği olacak gibi.

Jekyll & Hyde

İyi ve kötünün bahçesinde gece yarısı...

Ben, Doktor Henry Jekyll insanın içindeki İyi ve Kötüyü ayırmak için yaptığım araştırmalarda geri dönüşü olmayan bir karar aldım. Tanrının en büyük eseri olan insanın kalbinin derinliklerine inmeye çalışmalarım düşündüğümden çok daha tehlikeli bir hal aldı. Ama artık kesinlikle geriye dönemem.

Giriş iyi oldu ya...

Anlaşılan o ki, sağlam bir edebiyat uyarlaması gözüküyor. Hep edebiyattan beyaz perdeye olacak değil ya? Hatta bence oyun dünyasına bu tarz eserler daha sık uyarlanmalı. Senaryo bakımından kısırdöngüye giren yapımcılar kurtuluşu popüler edebiyat dünyasında arayabilir. Örneğin sağlam bir Dracula veya Frankestein oyunu hala yapılmadı.

Dr. Jekyll & Mr. Hyde'ın İngiliz yazar Robert Louis Stevenson'ın Define Adası adlı romanından da hatırlayabiliriz. Kısa ömrüne (44 yıl) birçok iyi roman sığdırabilmeyi başarmış bir yazar. Oyunumuz, Jekyll & Hyde'ın konusu ise romandan biraz farklı geliyor, daha doğrusu romanın bittiği yerden de başlıyor denilebilir. 1890 Londrasındayız. Tam Karın Deşen Jack'in, Londra'nın sisli sokaklarında avlandığı yıllara denk gelen bir dönem. Doctor Henry Jekyll, insan ruhu üzerinde yaptığı araştırmalarına uzun bir süre önce son vermiştir. Mister Hyde'ın sonsuza kadar kaybolduğundan son derece emindir. Ama bir gün ölen karısının ona tek mirası, canından çok sevdiği kızı Laurie'nin kaçırıldığını öğrenir. Eğer Doctor kızını bir daha görmek istiyorsa, onu kaçıranlara deneylerinde kullandığı esrarengiz ve büyülü maddeleri vermelidir. En kötüsü de saldırı bir gecesinin olmasıdır. Sinirden deliye döner, çünkü tek çaresinin geçmişiyle arasındaki kapıyı kırmak ve laboratuvarın aktif hale geçirerek Mr. Hyde'ı tekrar canlandırmak olduğunu bilmektedir. Çaresiz bir şekilde Dr. Jekyll en korkunç kabuslarına geri döner.





Kulağa hoş geliyor...

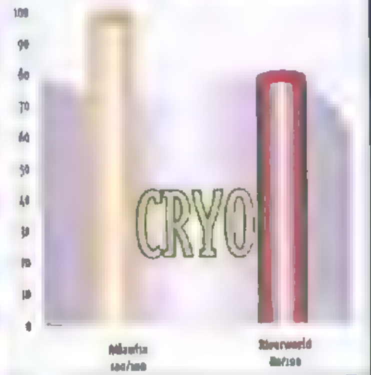
Jekyll & Hyde, Cryo Interactive'in Devil Inside'ın izinden giden başka bir 3D aksiyon/adventure. Cryo bu tarz senaryoları oyunlaştırdığı sürece benden artı puan almaya devam edecek gibi gözüküyor. Bence firmanın oyun dünyasında marjinal bir yeri var. Oyunun arka planını garip bir Viktorya dönemi Londrası oluşturuyor. Kahramanımız, kötülüğün en korkunç formuyla bizzat karşı karşıya kalacak ve hayatının bu en karanlık misyonu için araştıracak, dövüşecek ve hatta yeri geldiğinde kaçacak. Dostlarının kendi tarafında olup olmadığını bilmemek bu misyonu bir kat daha zorlaştıracak. Bakalım Dr. Jekyll, iyi ve kötü arasındaki bu son savaşında kızını ve kendi ruhunu kurtarabilecek mi?



Dönülmez akşamın ufkundayım...

Oyun boyunca Mr. Hyde'a dönüşmek için hazırladığınız iksirleri içeceksiniz ama zamanlamayı iyi ayarlamanız gerekiyor. Çünkü kötü bir anda Dr. Jekyll'a dönüşmek oyunun gidişatını negatif yönde etkileyebilir. Oyunun kendine özgü gotik bir atmosferi var. Dönemin kattığı havaya deformasyona uğramış perspektifler de eklenince, olayları Mr. Hyde'ın gözünden daha rahat bir şekilde görebiliyorsunuz. Oyun için yapılan eskizlerden ve demodan alınmış screenshotlardan, oldukça şık arka planların ve grafiklerin bizi beklediğini söyleyebilirim. In Utero'daki yetenekliler gerçekten iyi iş çıkarmış. Umarım aksiyon/adventure dengesi iyi kurulur da Stevenson mezarında ters dönmez. Tabi kurgunun da romanı aratmaması gerek.

Guven Çatak



Jekyll & Hyde

Yapım: In Utero

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Bayıltırım şizofreniyi!

Bize Göre: Oyunun konsepti sağlam bir romana dayanıyor. Cryo'nun da böyle bir konsepti yüzüne gözüne bulaştırmayacağını düşünüyoruz. CRYO zaten adventure oyunlarında kendisini kanıtlamış bir firma.

Monopoly Tycoon

Monopoly'de devrim rüzgarları...

Anaslan İngiliz Deep Red firması Risk'i yeniledikten sonra Monopoly dünyasına el atmaya karar vermiş. Oyun geçen yıl sadece konsept aşamasındaydı ama sanıyorum ki şu sıralarda Deep Red ekibi tasarladıkları yeni grafik motoru üzerine oyunu oturtmakla meşgul.

Gene de bu tarz oyunlar izometrik bir perspektifle karşımıza çıkar ama Monopoly Tycoon tamamıyla 3D bir bakış açısına sahip. Oyuncular istedikleri an Monopoly şehrine tepeden bakmayı bırakıp sokaklara inebilir ve şehir sakinlerinin işe, okula veya sinemaya giderken takip edebilir.







Biraz ondan, biraz bundan...

Monopoly Tycoon, hem Monopoly hem de Tycoon oyunlarından izler taşıyor. Oyuncular klasik Monopoly karakterlerinden birini seçerek oyuna başlıyor. Her figür belli bir karakteri ve oynayış tarzını temsil ediyor. Örneğin yüksük figürü yeni akımlara çabucak uyum sağlayan (hatta akımları bizzat kendisi yaratan) moda desinatörü karakteri için düşünülmüş.

Oyun 1930 yıllarından başlayıp yeni milenyuma kadar gelen bir süreç ve bu zaman aralığı boyunca oluşan tüm değişiklikleri kapsıyor. Oyuna elinizde sağlam bir miktar parayla başlıyorsunuz. İlk işiniz tabii ki emlak veya arazi almak olmalı. Monopoly şehrindeki her blok (bölge), üzerinde yer aldığı sokakla beraber anılıyor.

Yerleşim kararları...

Satın aldığınız bloğun içinde muhtemelen binalar yer alacak ama isterseniz bloğunuza daha fazla bina ekleyebilirsiniz. Her binanın belli bir kullanım şekli var. Binanıza ister konut işlevi yükleyerek kiralayın, ister de ticari işlev (alışveriş merkezi, güzellik salonu, sinema vs.) getirerek işletin veya başka birine işletmesi için kiraya verin. Yani kısacası olayın adını siz koyun. İşletmenizi nereye kuracağınız da başarıya giden yolda önemli bir faktör. Örneğin bir metro istasyonunun yanı başına bir cafe açmak çok iyi bir fikir olabilir, tabii rakiplerinizden birinin sizden önce davranmadıysa. Ama siz de pes etmeyip yolun karşısına pekala başka bir cafe açıp fiyatları aşağı çekerek rakibinizin müşterilerini çalabilirsiniz. Yani Mr. Monopoly olabilme mücadelesinde her yol mübah.

Zaman geçtikçe şehriniz de 1930'ların havasından sıyrılıp bir metropole dönüşüyor. Zamana ayak uydurmak için vazgeçilmez ticaret merkezleri olan limanlarınızı bir anda deniz manzaralı lüks dairelerin yer aldığı sitelere dönüştürebiliyorsunuz. Televizyon ortaya çıkıyor ve şehrin sinemalarının pabucu dama atılıyor. Oyunun başlarında yüksek binalar yapmak imkânsız gibi dursa da... [illegible] kum saati bir turunu daha tamamlıyor ve yeni inşaat malzemelerinin ortaya çıkmasıyla çok katlı gökdelenlerin inşa etmek neredeyse bir zorunluluğa dönüşüyor.

Benim işçim, benim köylüm...

Tüm şehir sakinlerinin kendi isimleri var. Sims değil yalnız bunlar. Ayrıca her biri özgün bir karaktere ve iyi bir iş edinmek, evlenmek, çocuk sahibi olmak gibi bir takım hedefe sahip. Onları evlerinden çıkıp işlerine giderken takip edebilir ve neler düşündüklerini öğrenebilirsiniz. Edindiğiniz bilgiler yeni stratejiler geliştirmek ve yeni akımlara ayak uydurmak için oldukça işinize yarayabilir.

Hiç trafiksiz şehir olur mu? Monopoly Tycoon trafiğinde yer alan her araç ayrı ayrı modellenmiş, onlar da tıpkı binalar gibi zamanla yaşlanıyor ve yerlerini yeni modellere bırakıyor. Her aracın farklı bir hızı, kapasitesi ve fren mesafesi var.

Monopoly Tycoon ister istemez SimCity ve diğer Tycoon oyunlarıyla karşılaştırılacak ama ilk izlenim olarak oyunun belli sınırlar içinde kalmayı başarabilen bir yapıya sahip olduğunu söyleyebilirim.

Guven Çatak

Monopoly Tycoon

Yapımı: Deep Red

Çıkış Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları: Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Denemeye değer.

Bize Göre: Monopoly için farklı bir yaklaşım. Üç boyutlu bir Monopoly şehri türün meraklılarının hoşuna gidebilir. Çocukluğumuzun bu sevilen oyununun canlanıp hareketlendiğini görmek hoşumuza giderek

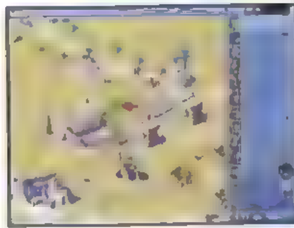
ZEUS : MASTER OF OLYMPUS

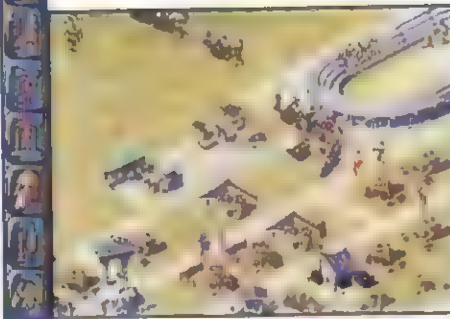
Kainatın efendisi olmak...

Zeus, Sim City adlı oyun dünyasının en ünlü aktörünün mitoloji kıyafetine bürünmüş hali. Ama aynı anda bir çok fazlalıktan arındırılmış, çok güzel süslenmiş bir halı de. Bir şehir dizayn etmek için kullanmak zorunda olduğunuz bazı araçlar ... hakkında fikriniz bile olmadığı 100'ler ... bu oyunda yok. Burada ... temel öğeler ve oyuncuyu eğlendirmek için maksimum güzellikte ufak ayrıntılar var. Ceaser oynayanların pek zorluk çekmeyeceği oyunda en basit şekilde şehrinizi dizayn edip büyütmesini izleyeceksiniz. Komşu şehirlerle ticaret yaparken ürettiğiniz ordular da onlarınkine denk gelecek. Kimi zaman mitolojik bir yaratık başınıza bela olacak ve çareyi yine mitolojik bir kahramanı çağırıp çözdüğünü durdurtmaktır. Bunun yanında inşa ettiğiniz tapınak ... bazı Tanrıların sevgisini kazandırırken bazıları da sizden nefret kusacak. Bu oyunda bir de elektrik hattı, su borusu ve iş merkezleri kurarak kurtulamazsınız mitoloji ismini hakkını vermesi ...

Oyunun en eğlenceli kısmı ... zengin tarihi ve efsanevi mitolojik öyküleri. Mesela bir bölümde sizden Herkül'ü çağırıp ... Medusa'yı ... vatanına yollamanız istenecek. Ve tabii ki başarı bildiğiniz sürece Odysseus, Perseus, Paris gibi bir ... kahramanı ... amade olacak. Ama başarabildiğiniz sürece diyorum, çünkü inanın kimi zaman onları çağırmak ... oyun dergisi çıkarmak kadar zor (böyle büyük bir zorluğu hayal edebiliyor musunuz, aha, oyunu oynaması da ...). Tabii bir çok kahramanı ... pokasa pokasa yüceler yücesi Herkül ... buraya sokmadığın ... gerektiğinden bazı binaları ... ihtiyaçlarını sağlamanız lazım. Bunu için de kimi zaman şehri baştan düzenlemeniz ... gerekebiliyor. Ve unutmayın ki tek yararlanacağınız eski kahramanlar değil, boy boy çeşit çeşit Tanrı da gökten yataklarında sizi bekliyor olacak önümüzde. Tanrının tapınağını yaptığınızda bir anda Tanrının gücü üzerinize ve topraklarınıza yayılacak, yeni yeşil ... tarlalar ... sıcak bir ... soğuk bir ... gibi hissedeceksiniz. Hose don ...







Hades ve yüceler yücesi Zeus'un da ... Tanrının güçlerini ... kullanırken kimilerinin de ters yönde dikkatini çekeceksiniz ve bazı zamanlarda hiç bir uyarı ... yeraltı Tanrısının gazabına uğrayacak, ne yapacağınızı ... şekilde ekran karşısında ağlamaya başlayacaksınız.

Şehriniz ... önce ... ihtiyacınız olan ürünler ... bulmak olacak. Haritanın her yeri ... açısından size yeterince cömert davranmayacağından doğal ürünleri konusunda size ... verebilecek yerler ... olacak ve böyle yerler bulmaya çalışacaksınız. Gu... mekan ... sonra ... olarak çeşitli kulübeler kuracak ve çalışmak için şehrinize göç etmek isteyen insanlar için bir yer açacaksınız. Ve ... amacınız güze bir yiyecek kaynağını sömürmek ve insanlarınız arasında paylaştırmak olacak. Topladığınız yiyecekler ... barakada stoklanacak ve sonra bazı tüccarlar tarafından satılacak. Bu tüccarlar ... sağlayacağınız yağ, şarap, zırh gibi bir sürü ürün şehrinizin gelişiminde önemli bir rol oynayacak. Çünkü ancak insanların bazı ihtiyaçlarını onlara uygun bir şekilde dağıtarak şehrinizi bir sonraki seviyeye çıkarabileceksiniz, yani şehirlerinizin bir 'level' olacak ve oyunda ilerledikçe yükselecek olan bu level, şehrinizin daha profesyonel gözükmesini sağlayacak.

Oyunun ilerleyen aşamalarında ... koloniler çıkmak isteyecek, taşa toprağa sığmayacak ve yeni mekanlar, yeni tatlar arayışına gireceksiniz. Bu gibi durumlarda komşularınızla ilişkiniz çok önemli. Çünkü kimi zaman ticaret yaptığınız komşularınızı hazırladığınız ordularla işgal etmeniz de mümkün. Yalnız burada orduya zamanında yapmak gerçekten önemli. Çünkü geç kaldığınız her an komşularınızın sizin için özenle hazırladığı ordularla başetmeniz demek olabilir. O yüzden hazır barış ... düşünüp ... konusunda dikkatli davranmanızı öneririm (aynı gerçek hayatta uyguladığı gibi yani). Bedelini ödediğiniz sürece bir kahramanı kiralamak da hiç fena fikir değil tabi.

Sonuç itibariyle Zeus: master of Olympus eski Yunan'ın efsane ve mitleriyle dolu, çok karışık olmayan zevkli bir şehir kurma oyunu. Sim City'nin mikro ekonomi öğelerinden ve daha gerçekçi olmasını sağlayan ama bir o kadar daha detaylı ve karışık düşünmeye zorlayan oyun sistemlerinden uzakta bir çok oyuncuya hitap eden şirin bir oyun. Her ne kadar oyunun ne kadar uzun yaşayacağını ve ilk başlarda yaşattığı zevki ne kadar süre sürdürebileceğini bilmesek de ... tarafından bir ilk şans vermeye ... değer gibi gözüküyor. Üstelik Herkul ve Zeyna sayesinde ... popüler olmuş yunan mitolojisini konu alıyorken ... hayal kırıklığına uğratmaz.

Gokhan & Batu



ZEUS : MASTER OF OLYMPUS — İLK İZLENİM

Yapım: Impressions

Çıkış Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları: Pentium II 300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve güzel görünüyor

Bize Göre: Ceasar III Klonlarının daha önce de piyasa sağladığını gördük. Bu oyunların esas başarısı grafiklerin şeklinde değil, oyun motorunun detaylarında yatıyor olmalı. Ceasar'a benzeyen yüz oyun daha çıksa begeniyle oynanacak gibi gorunuyor.

No One Lives Forever

James Bond sanal aleme adım atıyor...

Herkes bu başlıktan sonra oyunda, "My name is Bond, James Bond" repliğinin geçtiğini düşünecektir. Ne yazık ki hevesinizi kursağınızda bırakmak gibi olacak ama No One Lives Forever'da fıstık gibi bir hatunu oynuyorsunuz. Monolith'in LithTech tabanlı bu son oyunu, Austin Powers (hani şu ajan filmleriyle dalga geçen absürd komedi) tadında bir 3D first-person shooter. Oyunda UNITY adlı bir anti-terorizm grubu için çalışan gizli ajan Cate Archer rolündesiniz. No One Lives Forever 1960'larda geçiyor. İlk bakışta eski ajan filmlerini ve televizyon dizilerini hatırlatıyor.



El mi yaman, bey mi yaman?

Oyunumuz dünya çapında bir dizi ajanın öldürülmesiyle başlıyor. Bu temizlik sırasında UNITY grubu oldukça fazla kayıp veriyor. Karakterimiz, daha acemi olmasına rağmen apar topar cinayetleri çözmesi için bu zorlu göreve atanıyor.

Görevleriniz sırasında (her Bond filminde olduğu gibi) dünyanın bir ucundan öbür ucuna gidiyorsunuz. Örneğin ilk göreviniz Fas'da geçiyor; orada kör ve sağır bir Amerikalı diplomatı (olabilecek iki oluyor) suikastlardan korumakla yükümlüsünüz (bence adamı zaten ölmüş ama görev görevdir). Bu noktada oyun size birkaç seçenek sunuyor. İster suikastleri kendi başınıza araştırırsınız, ister de gerekli araştırmaları ortağınıza yaptırabilir ve kritik anlarda sizi çağırmasını isteyebilirsiniz. Özellikle oyunun başında olduğunuzu düşünürsek, alışmak için ikinci seçeneği tercih etmek daha mantıklı geliyor.

Gizli ajan oyuncakları...

Geniş bir silah yelpazeniz var, tabanca, tüfek, makinalı ve benzeri silahlar elinizin altında olacak. Silahlarınıza susturucu veya dürbün takabiliyorsunuz. Tabii bütün bunların yanı sıra gizli bir ajanın her zaman için yanında taşıdığı vır zıvırı (!) ıvır zıvırları da unutmamak gerek. Neler mi var? Ruj patlayıcı, kamera, güneş gözlüğü, maymuncuk saç tokası, zehirli dolma kalem ve robot kanış bunlardan birkaçı. Oyunda herbirini kullanacağınız belli yerler var. Ayrıca Lara Croft'tan geri kalmayıp motosikletlere ve kar motorlarına da biniyorsunuz. Oyunda topladığınız bilgi miktarına göre karakterinizin görevdeki rütbesini artırabiliyor. Rütbeniz yükselince, yeteneklerinizi daha verimli bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Ayrıca görevde gösterdiğiniz performansa göre bonus alıyorsunuz.

No One Lives Forever'da toplam 15 görev var, her görev iki ile altı arasında değişen bölümlerden oluşuyor. Ayrıca multi player modunda 10 tane ekstra bölüm mevcut. Multi player modunda 16 kişi LAN, modem veya Won.net üzerinden oynayabiliyor.

Diğerlerinden farkı ne?

Oyun diğer first-person shooter'lara göre farklı özelliklere sahip. Örneğin düşmanlar hareketleriniz sırasında çıkan sesleri duyabiliyor. Birkaç bozukluk atarak onların dikkatini çekebilir, onlara gizlice yaklaşabilir veya uzaktan susturucuyla işlerini bitirebilirsiniz. Yapay zeka cesetlere, ayak izlerine ve çığlıklara farklı tepkiler gösterebiliyor. En iyisi hedefe sessizce yaklaşmak. Merdivenin üzerindeki bir kötü adamı vurunca onun basamaklardan yuvarlanışını izleyebiliyor veya elinizde bir zıpkın varsa, arkasında duvar olan bir düşmana yakından ateş edince onu duvara mıhlayabiliyorsunuz. Tabii yapmamanız gereken şeyler de var, sivilleri vurmak gibi. Ölü bir sivil oyunun sonu demektir.



Görevler sırasında birçok çılgınlık yapmanız gerekiyor. Örneğin uçaktan atlayıp havadayken kötü adamı yakalamak ve onun paraşütünü almak veya birtakım önemli belgeleri ele geçirebilmek için sualtında köpekbalıklarıyla kapışmak gibi. Şüphesiz hepsi Bond filmlerinden tanıdığımız sahneler ama insan ister istemez tüm bunların bir oyunda nasıl gerçekleşeceğini merak ediyor.

Karakterler 1000-1800 poligondan oluşuyor. Mitz Martin'den esinlenerek yaratılan Kate Archer karakteri 1700 poligon içeriyor. Karakterlerin hareketlerinin gerçekçi ve akıcı olması için hareket-yakalama tekniği kullanılmış. Şimdiye kadar her şey kulağa hoş geliyor ama oyun çıkmadan bir şey söylemek yanlış olur herhalde.



Güven Çatak

FİRMA KARNESİ



İLK İZLENİM

No One Lives Forever

Yapım: Monolith

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Bekle ve gör.

Bize Göre: Gizli ajanlar oldum olası ilgimizi çekmiştir (özellikle hatun olunca!). No One Lives Forever'ın diğer shooter'lardan farklı olduğunu göstermesi gerek. 007'nin karizmasının bu farkı yaratacağına inanıyoruz.

STRATEJİ OYUNLARININ YENİ YÜZÜ

VE SANAL GENERALLER



Cem Şancı

İlk bilgisayarın inşa edilmesinin sebebinin, İkinci Dünya Savaşı'ndaki karışık askeri hesaplamaları kolaylaştırmak olduğunu biliyor muydunuz? Yani dünyanın ilk bilgisayarı aslında üzerinde bir nevi savaş oyunu oynamak için yapılmıştı. O zamanlar, odalar büyüklüğündeki o aletle bu gün kollarım[illegible]ki saatlerde bulunabilen hesap makineleri ile y[illegible] bildiğimizden daha az iş yapılıyordu ama bu bile [illegible]tik kararların hızla alınmasının gerektiği Dünya S[illegible]vası koşullarında generallere yeterince k[illegible] sağlıyordu.

Savaşın sona ermesi ile askeri alanda ol[illegible]dar bilimsel çalışmalarda ve günlük hayatta da kullanım alanı ortaya çıkan bilgisayarl[illegible] hızla gelişip bu günkü 1000MHZ hızlı Pentiumlar[illegible] kadar ulaş[illegible]. Eminiz, çok daha gelişmişleri de ortaya çıkacaktır. Bilgisayarlar halka kadar inşede, toplumda günlük yaşam da kullanım alanı bulsalar da bir konuda fazla değişmediklerini söylemek mümkün olabilir. Hala savaş oyunları oynamak için kullanılıyorlar.

Savaşlar elbette kimse tarafından arzulanan, mutlulukla karşılanan olaylar olarak kabul edilemezler. Ancak her iki cephede de yıkıma ve ölüme sebep olan savaş denilen bu hastalığa yakalandınız mı da, kendinizi korumalı, önlemlerinizi almalı, yenilmemek için çaba sarfetmelisiniz. Zira tarih daima savaşları kazananlar tarafından yazılmışlardır ve bu güne kadar bir tek mağlubun haklı çıktığı görülmemiştir. Dolayısı ile sonunda barış yapmayı umud ederek ama barış görüşmelerine kadar da hayatta kalmaya çalışarak savaşmak zorunda kalırısınız.

"Savaş" kelime anlamıyla silahlı çatışmanın olduğu ortam olmayabilir her zaman. Aslında her sabah kalkıp içine daldığımız yaşam da bir nevi savaştır. Hayatta kalma, hayatınızı idame ettirebilme savaşıdır. Bilgisayar oyunlarında savaşı ve savaşta ayakta kalabilme becerisini yani strateji ve taktiği konu aldığımız bu yazımızda elbette yaşam savaşı ile ilgili stratejilere de girebiliriz hatta hayatı konu alan oyunları "The Sims", iş hayatını konu alan stratejileri, "business" oyunlarını inceleyebiliriz. Bu [illegible]le hem "hayat savaşını" hem de bildiğimiz an[illegible] savaşı konu alan strateji oyunlarının gelece[illegible]emeye karar verdik bu ayki özel dosyamız-

Bilgisayar oyunlarının emekleme dönemlerinde, yani o Sinclair'li, Amstrad'lı, C64'lü, Amiga'lı oyunların gerçek hayatı taklit edebilme yetenekleri bu güne oranla son derece kısıtlı olduğundan, oyunlarda gerçek yaşamdaki figürleri tasvir etmek mümkün olamıyordu. Yani bir oyunda insan, tank top, at, çizme[illegible] son derece zordu ve çizseni de bu istediğiniz şey[illegible] çok az benziyordu. Yani kısacası, bilgisayarların ve dolayısı ile oyunların grafik yetenekleri çok zayıftı. Ancak Pacman veya Tetris gibi, diğer oyunlara oranla daha anlaşılır ve nispeten renkli oyunlar daha fazla popüler oluyordu. Zira bu oyunlar bile yetişkinler tarafından "aptalca" bulunabiliyor, özellkle bayanlar tarafından "çocuk oyunları" olarak nitelendirilip, aşağılanıyorlardı. İşte bu dönemler de saydığımız yetersizlikler nedeniyle en çok acıyı çeken oyun türünün başında belki de stratejiler geliyordu. Ekranda aynı anda pek çok birimin bulunması gereken strateji oyunlarında, çözünürlüğü rezalet minicik bir ekrana kaç tane tank kaç tane piyade kaç tane gemi sığabileceğini sanıyorsunuz ki. Tabi ki, ufacık, hiç kimsenin bir şey anlamadığı kalabalık ekranlı stratejiler uzun süre hor görüldüler, uzun süre tercih edilmeyen oyun türü muamelesi gördüler. Ama PC'lerle birlikte gelişen grafik teknolojisi ve işlemcilerin hızı bir gün ilk RTS'nin Dune2'nin yapımına olanak verince, Strateji oyunlarının kötü kaderi tersine döndü. Artık, hızlı mouse kullanabilen herkes kendisine stratejist veya general diyordu. Ve Strateji oyunlarının önlenemez yükselişi başlamış oldu.

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Strateji oyunlarının gelecekteki, ya da daha doğrusu bu günden başlayan ve gittikçe gelişeceğini tahmin edebileceğiniz yeni yüzlerini ince erken kaşımıza çıkan en belirgin özellik, kişilikler oluyor.

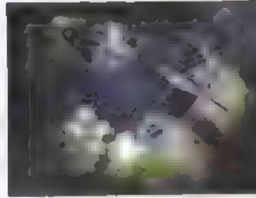
Eskiden strateji oyunlarındaki her birim, hedefe varmak için kolayca harcanabilecek ve yerine yenisi konulabilecek kadar basit olurdu. Yani fabrikalardan tanklarınızı toplarınızı askerlerinizi çıkartır, onlar eriyene kadar bir parti daha çıkartıp ön saflara sürmek için yeniden üretime geri dönerdiniz. Kısacası Strateji denilince akla sağlam üretim yapmak gelirdi. Ancak günümüz strateji oyunlarında oyuncunun dikkatinin üretim, kaynak toplama gibi stratejik kararlar kadar, birimlerinin çarpışma şekillerine yani taktiğe de yöneltilmesi esas haline gelmiş görünüyor.

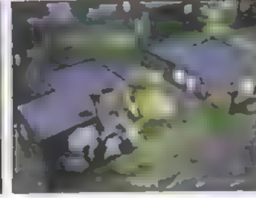
Freedom Ridge da, hem birimlerin kişiselleştirilmesi gerçekleştirilmiş hem de son teknoloji grafik özellikleri ile donanmış olarak karşımıza çıkan yeni nesil bir strateji oyunu.

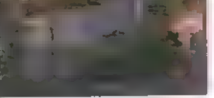
Hey Dünyalı Biz Dostuz Ya Muahahahaa! Öldürün Şu Aptalları

Sauranlar isminde, kertenkeleye benzeyen ama çok ileri bir uygarlık düşünün. Bu firama uygarlık bir gün tası tarağı toplayıp dünyaya gelir ama yanlarında bütün savaş filolarını da getirirler ve dünyayı yok etmeden önce dünya başkanlarına bir elçi gönderip ya teslim olun ya da hepinizi çığ çığ kızartalım derler. Bizim politikacılar da elleri mankum "eh buyurun madem" derler ama uzaylılara karşı bir direniş örgütü kurmayı da ihmal etmezler. Bu noktadan sonra, oyunun generali olarak uzaylıları dünyadan atmaya çalışıyorsunuz ki eminiz konu size hemen X Com'u hatırlattı.









Hoca Ateş Ettiğin Yere Dikkat Etsene

Freedom Ridge'in en büyük özelliği, bildiğimiz, alıştığımız, sevdiğimiz anlamda X Com'u ya da, tactical level squad-based-Strategy Games'i, üç boyut teknolojisinden olabildiğince yararlandırıyor olması. Öyleki sadece adamlarınız, silahlarınız, düşmanlarınız ve içinde bulunduğunuz harita üç boyutlu olmakla kalmıyor, her şey hasar alabiliyor. Yani, bir yaratığa ateş açtığınızda, yandaki evin camlarını kırıp duvarın havaya uçurabiliyorsunuz. Ağaçları, elektrik direklerini yıkıp barikat yapabiliyorsunuz. Kapıdan girmeye tırstığınız bir ev mi var. Üç bir yanından roketler salayıp duvarların aşağı indiriyorsunuz ve hurra içeri dalıyorsunuz. Olayımız bu yani. Feel the firepower, yani, ateş gücünün dayanılmaz ağırlığını yiyim.

MUAHAHAHA! Aptal İnsanlar! Öldürün Hepsini...

Neyse konuya geri dönmek istiyorum bunu anlatmazsam çatlarım, demin söyledimya liderler bir direniş harekatı başlatırlar ama uzaylılar bu kadar aptal değildirler. Vay anam siz kendinizi akıllı mı sanıyorsunuz diyip, ne varsa gemilerinde boşa tırlar dünyaya. Sonuç direniş miriniş kalmaz, dünya nüfusunun yarısı asimile olur vs. Sadece küçük çeteler ortada dolaşmaktadır artık ama onlar da kolayca yok olmaktadırlar. İşte böyle bir ortamda, bir çete, Amerikan hükümetinin Dreamland diye adlandırdığı gizli bir bölgede, gizli bir uzaylı teknolojisi sakladığını öğrenir ve bunu ele geçirerek araştırmaya başlar. İşin garibi ellerindeki yabancı teknoloji Sauranlara ait değildir ve daha gelişmiştir. Artık Sauranlara günlerini göstermenin vakti gelmiştir. Hey allam. Tamam konu çok basit oldu. Yani koca Amerikanın barış zamanı çözemediği teknolojiyi iki çetenin ucubik teknisyenleri ağım boruları arasında çözerler falan. Ama olsun. Oynamaya değecek gibi görünüyor.





Ufo:Enemy Unknown

Oyunun yapımcısı Mythos Games aslında, oyun dünyasında devrim yapmayı seven bir firma. Daha önceki oyunlarının da Ufo Enemy Unknown, yani X Com 1 olduğunu söylersek ne demek istediğimizi anlarsınız sanırız.

Mythos Games'in ilk Xcom oyununda yaptığı gibi, bu sefer de, taktik strateji oyunlarının tadını kökünden değiştireceklerini söylemek yanlış olmaz. Ses, görüntü efektleri, sağlam bir oyun motoru ve bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgi gösteren bir tüketici kitlesi. Mythos'un daha az şartlarda çıkardığı Ufo'nun başarısından sonra Fridom Ridge'in başarısının da büyük olacağı beklentisi içine girmek hata mı olur? Hayır.

Fridom Ridge'deki her askerinizin, Xcom daki gibi belli statistikler olacak ve bunlar görevler



deki başarılarını yakından etkileyecekler gibi zaman içinde de gelişecek, yaralandıklarında hasar görecek. Sıra Tabanlı olacak oyun, 3D motoru kullandığı için hantayı istediğiniz gibi evirip çevirip, adamlarınıza en uygun komutları verebilecek, isterseniz adamlarınızdan birinin gözüne geçip elindeki silahla bir uzaylının kafasına mermi boşaltabileceksiniz.

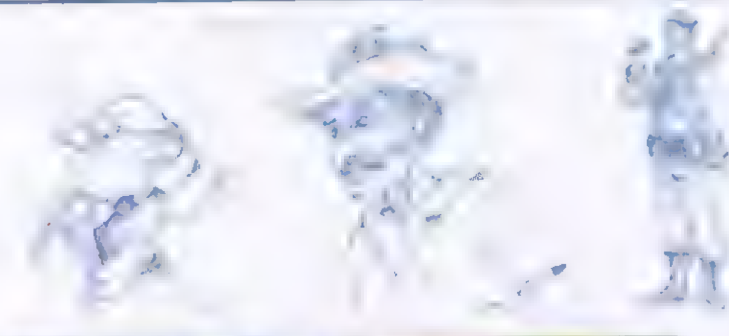
Oyun elbette X-Com'un o en çekici yanlarından biri olan araştırma geliştirmeyi de ihmal etmeyecek. Lağımdan bozma küçük üslerinizde bir kaç bilim adamınız dörtmilyaryediyüzonyedi milyar ışık yılı uzaktan gelmiş uzaylıların üzerlerinden düşen parçaları toplayıp, acele acele çözecekler ve sonunda sizin de teknolojiniz onlarınkine yaklaşacak. Sonra tanrı insanoğluna da yürü ya kulum diyecek ve altı milyar beşyüzonsekiz milyar ışık yılı (deminkini hatırlayamadım) uzaktan gelmiş düşmanları geri püskürtecek ve dünyada barışı bir kez daha sağlayacaklar.



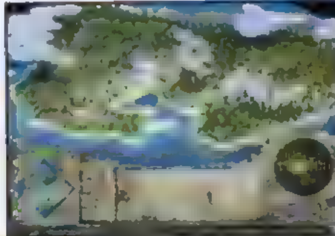
Microprose'un yakın zamanda çıkaracağı X-Com Alliance'ından farklı olarak, Fridom Ridge, üç boyutlu bir strateji oyunu iken Alliance, takım tabanlı taktik aksiyon öğeleri ile göze çarpıyor. Yani tam bir strateji değil. Dolayısıyla Freedom Ridge ile Alliance farklı kulvarlarda yarışıyor olacaklar. Gerçi Alliance'de içerdiği kontrol sitemi ile gerçek yaşamda bir takım komutanının taktik yeteneğine en fazla yaklaşan oyun gibi görünüyor ama yine de aksiyon öğeleri daha ağır basıyor. Kimbilir belki de Microprose oyunu basit bir FPS'den olmaktan kurtaramadığı için aylardır geciktiriyor.

Uzaylıların dünyayı istila ettiği ve savunmasız insanların tüm güçleri ile direndiği senaryolar her zaman tutmuştur. Buna bir de Mythos'un geliştirdiği devrimsel yeni strateji motorunu eklersek, Fridom Ridge çıktığında hepimizin bilgisayar karşısına zincirleneceğimiz ve sanal general rütbemizle monitorumuzdeki askerlere emir vermekten zevk alacağımızı söyleyebiliriz. Neyse, yaşasın özgürlük. Hiç bir uzaylı bizi köle yapamaz. Kahrolsun pis uzaylılar.

Tropico



Kışın soğuk günleri balkanlardan gelen hain alçak basınçların etkisiyle kendilerini hissettirmeye başladılar. Kışın soğuğu, yağmuru çamuru derken, hayatımızdan bıkar hale geleceğimiz de açık. Belki böyle bir ortamda, alay ediyormuş gibi bu oyunu açıklamamız abes kaçabilir ama, gelecekteki tanrıcılık oyunlarına bir ör-









nek teşkil ettiği için Tropico'yu atlayamazdık.

Bu ay ön incelemeler kısmında gözünüze çarpacak Sacrifice oyunu gibi Microsoft'un Sigma oyunu da gelecekteki tanrıcılık oyunlarına ve RTS'lere iyi bir örnek teşkil ediyor denebilir. 3D teknolojilerinin sonuna kadar kullanılan bu oyunlar aslında yapı olarak ilk Sim City'den veya bu yazıda okuyacağınız Tropico'dan çok farklı değiller. Yapay zeka bakımından gelişmiş olacak oyunlarda, sizin için çalışan yaratıklarınız menfaatlerinizi korumak için her şeyi yaparken, siz bir film gibi ekranınızdaki görsel şöleni seyredecek ve arasıra mouse ile birkaç komut vereceksiniz.

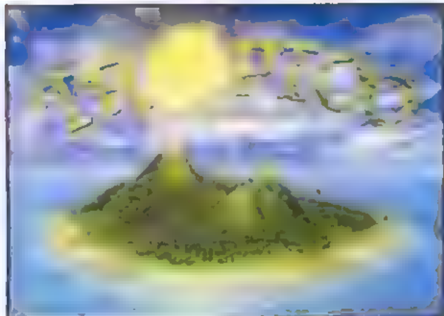
Tropical tatil

Önümüzdeki yılın iddialı stratejilerinden, tanrıcılık oyunumuz, Tropico da adından anlayabileceğiniz... anlayamayanlar içinse benim açıklama yapmak zorunda olduğum gibi, tropik bir adadaki turizm işleriyle ilgilenmeye çalışıyorsunuz. Aslında tam anlamıyla siz bir ada devletisiniz. İsterseniz buna muz cumhuriyeti diyin ama bir devletsiniz ve küçük adanızın en büyük gelirini bacasız sanayinin yani turizmin oluşturması için elinizden geleni yapan bir başkansınız.

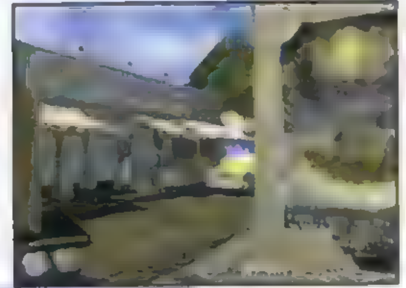
Paranın çok önemli olduğu oyunda, para kazanmak için muz yetiştirebilir veya başka yollar deneyebilirsiniz ki bunların arasında adaya gelen zengin turistlerin cüzdanlarını çalmak da var. Ama ne olursa olsun, adanın içinde devamlı bir para dönüşü sağlamalı ve sayıları az da olsa halkınızı refah içinde yaşatmalısınız.

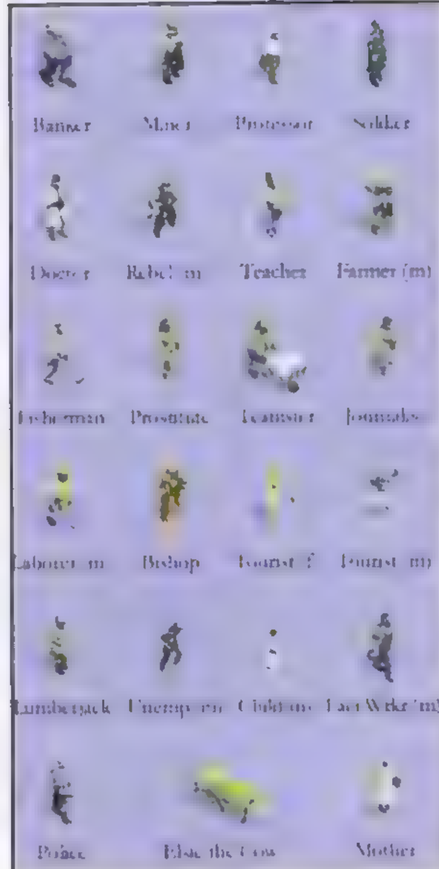
Atraksiyonlar

Adaya turist çekmek için de yapabileceğiniz pek çok faaliyet bulunacak. Sarayı düzenlemesinden, lüks bir otele kadar pek çok masraflı iş adaya turist akınını başlatabilecektir. Ama turistlerin cebinden çok fazla cüzdan çalarsanız bir müddet sonra kötü ününüz turistleri adadan uzak tutacaktır.



Tropico adasının diktatörü olarak oyunun başında kendinize seçeceğiniz profil adadaki halkın size karşı tepkisini de belirleyecektir. Her seçenek için tahmin edebileceğiniz fayda ve zararlar görebileceksiniz. Ama oyunun güzel kısmı, grafiklerin 2D olmasına rağmen ekran çözünürlüğünün 1600x1280'e kadar çıkması ve daha adanın her hangi bir yerine dilediğiniz gibi zoom yapabilmeniz gibi teknik özelliklerde yatıyor. Para kazandıkça adanızı geliştirecek yeni inşaatlar yapacak, daha çok turist çekmek için hileler düşünmeye çalışacaksınız. Adanıza bir üniversite açmanız başlangıçta turistleri cezbetmese de eğitim nedeniyle gelen öğrenciler kadar, ada hakkında eğitim görenlerin de adadaki kültürü geliştirecekler, hatta



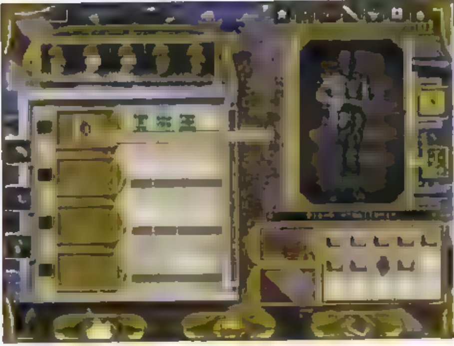


fast food ihtiyacı duyup adaya bir McDonald's dükkanı açılmasını sağlayacaklarını sanal generallik öngörünüzle tahmin etmeniz başarınızın anahtarı olacaktır.

Oyun elbette belli kriterlere bağlı olacak ki bunların başında para ve halkınızın mutluluğu geliyor ama bir diktatör olduğunuzu unutmayıp gerekirse mutlu olmayan halkınızın üzerine ordunuzun baskısını kurmak kimi zaman çözüm olabilecek ama kimi zaman da gösteriler ve isyanlar ayrıca turistlerinizin kaçması için neden teşkil edecek. Yani hayat oyunlarda bile kolay değil. Oyundaki tanrı siz olsanız bile

Squad Leader

Aslında Squad Leader, board savaş oyunu tutkunları arasında kutsal bir isim. Hasbro oyunu sayısallaştırırken ölçeği değiştiriyor ve takımdan bireye bir geçiş yapıyor. Yani savaş meydanı stratejileriyle uğraşmak yerine karakterlerinize tek tek odaklanabiliyorsunuz. Oyuncular 100'den fazla farklı karakter arasında seçim yaparak birliklerini oluşturuyor ve onlardan 12 tanesine çeşitli senaryolarda (Normandy, Arnhem ve Battle of the Bulge) aynı anda liderlik edebiliyor. Senaryolar Almanlar, İngilizler veya Amerikalılar olarak oynayabilirsiniz. Ayrıca oyuncuların kendi görevlerini oluşturabilmeleri için Squad Leader'a bir senaryo editörü dahil edilecek.



Mektubun var, aslanım!

Squad Leader ağırlıklı olarak karakterlerin bakış açısı üzerine odaklanıyor. Hem iyi hem de kötü haberler verebilen 'evden gelen mektup' oyundaki temel değişkenlerden biri. Haberlerin rengine göre mektubu alan karakter performans düşüklüğü gösterebiliyor veya tam tersine motive olabiliyor. Örneğin bir asker annesinin bir V 2 saldırısında öldüğünu öğrenince morali bozuluyor ve arkadaşlarının hayatını tehlikeye atabiliyor. Veya öfkeden delirip aniden bir kahramana dönüşerek tüm makineli yuvalarının hakkından gelebilir. Tabii aynı asker savaştan tek parça halinde kurtulmak için daha az risk almayı da tercih edebilir. Senaryoların kaderini askerlerinizin kararları ve duyguları belirliyor, yaşanmış olayların aktarılması gibi bir durum söz konusu değil. Eğer Squad Leader karakterleri Thin Red Line filmindeki gibi ele alabilirse duygusal anlamda amacına ulaşmış olur.



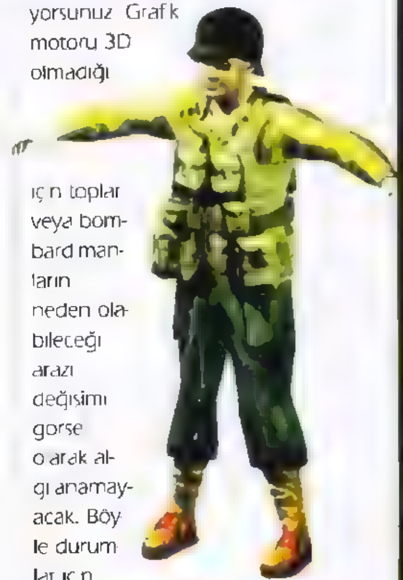
2. Dünya Savaşı'nda geçen bir X-Com mu acaba?

Her askerin belli moral, girişkenlik, kuvvet, liderlik, nişancılık ve hareket puanları var. Aslında oynanabilirlik oldukça X-Com'u çağrıştırıyor, burada sadece odak noktası, askerleri toparlama görevini üstlenen takım liderinin üzerinde. Board oyunundan farklı olarak, her asker arkadaşlarını yönlendirebilecek veya onlara komut verebilecek; yanız bu noktada rütbeler devreye giriyor. Bir onbaşının başka bir onbaşıya komut vermesi oldukça zorken, bir yüzbaşının aynı konuda çok daha fazla şansı olduğunu söyleyebiliriz.

Squad Leader sıraya dayalı bir oyun ve birçok yönden (özellikle hareket etme, ateş, diz üstü çökme, sürünme ve kaçma modları) bakımından X Com'a benziyor. Hasar modellemesinin de bir anlamda Jagged Alliance'a benzediğini söyleyebiliriz, kafadan alınan isabetler daha etkili oluyor (neden acaba?) ve ya askeri öldürüyor ya da yardıma muhtaç bırakıyor. Yine de Squad Leader, hasar modellemesinin tasarımcılar tarafından ağır bulunup reddedilmesine rağmen, bu konuda çok daha gerçekçi. Herhalde tasarımcılar ilk modeli kabul etseydi o 100 adamı bir senaryo bitiremeden harcamış olurduk.

Standart teknik olaylar...

Oyunun grafikleri kare bazlı olduğu için haritaya izometrik bir bakış açısı sahip ve maalesef harita döndürülemiyor. Tıpkı X-Com'da olduğu gibi oyunda içiçe geçmiş bölümler var ve binaların veya sığınakların içini görebilmek için bunları tek tek ekranda görüntüleyebiliyorsunuz. Grafik motoru 3D olmadığı için toplar veya bombardımanların neden olabileceği arazi değişimi görsel olarak algılanamayacak. Böyle durumlar için araziye gene bir hasar tabakası eklenmesi düşünülüyor. Binaların birbiriyle bağlantılı karelerden oluşan daha aktif bir hasar tabakası olacak, hasar alan binalarda yangın çıkabilecek ve bu yangın yan binalara da sıçrayabilecek.



Dönemin ağır silahları ve araçları da oyunda yerini alıyor (alev silahları, PIAT'lar, havan topları, tanklar, vs.). Haritalar 100x100 karelik boyutlara kadar ulaştığı için birçok birliği aynı anda kontrol edebiliyorsunuz. Senaryolar Normandiya sahillerinden Hollanda ovalarına kadar uzanıyor. Bakalım oyunun kendisi bilgisayarlarımıza kadar uzanabilecek mi?

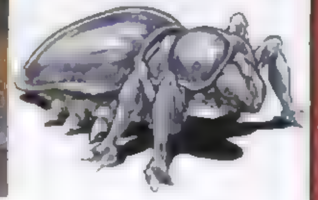


Güven Çatak

Starship Troopers







Evreni istila etmeyen kötü kaplı böceklerle savaşan askerleri konu alan ünlü çizgi roman dizisini bilmeyeniniz var mı? Elbette var. Ama filmini kaçırmış olamazsınız? Tamam olabilirsiniz. Ama en azından bu ismi bir kez duymuşsunuzdur. Starship Troopers, başrollerinde Evimiz



Hollywoodda gibi geyik amerikanya dizilerinde oynayan güzel, kusursuz, parlak dişli amerikanya gençlerinin oynadıkları aksiyon dolu bir bilimkurgu filmiydi. Ama oyuncuların her sahneden gülümseyen aptal suratlarına rağmen defalarca seyredebileceğiniz kadar başarılı görüntü efektlerine sahipti. Hem de sinema tarihinde o filmdeki gibi savaş sahneler ancak bir iki filmde daha o kadar çarpıcı yapılabilmişti ki, o bir iki film de Platoon, Saving Private Ryan ve Full Metal Jacket gibi savaş konusunda tabuları aşmış filmlerdi.

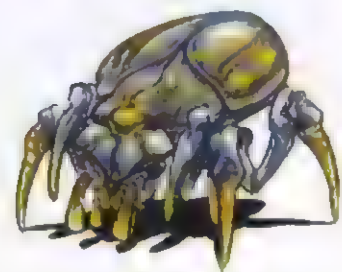
Starship Troopers'ın oyunu da, yıllar önce filmi ilk gösterime girdikten çok kısa bir süre sonra 1995-1996 kavşağında start aldı. Hatta basına oyunun, tek askerlik screenshotları verildi. O dönemde oyunun tam bir strateji oyunu olarak yaratılması tasarlanıyordu. Yani, oyuncu Dünya Federasyonunun askeri lideri olacak ve evreni böceklerden temizlemeye çalışacaktı. Bunun için de emrinde filolar, ajanlar, ekonomik kaynaklar olacaktı. Dilediği gezegenlerde fabrikalar, kaleler kuracak, dilediği gezegene filolarını gönderip bombalatacak, dilediği gezegene asker indirecek, bu sırada ajanlar ile bilgi toplamaya çalışacak ve bilim adamları ile yeni teknolojiler üretmeyi hedefleyecekti falan filandı. Sonra oyundan birkaç yıl ses çıkmadı ve geçen günlerde elimize geçen beta da gördük ki, oyun çok güzel olmuş fakat bütün o stratejik öğeler oyundan kaldırılıp sadece böceklerle askerlerinizin çatışmasına yoğunlaşılmış.



Bıngıl bıngıl hatunlar?

Starship Troopers tarz olarak X-Com ile syndicate arasında bir yerde duruyor. Görevlerden önce seçtiğiniz askerleri donatıyor kuşatıyor ve göreve hazırlıyorsunuz. Görev başladığında ise Syndicate'de olduğunuz gibi tüm adamlarınız sizin mouse ile verdiğiniz emirleri takip ediyorlar ve önüne çıkan böceklerle çarpışarak görevi bitirmeye çalışıyorlar. Ancak tüm bunları o kadar "hepimizin etkisinde kaldığı" filmin atmosferi içinde yapıyorlar ki, yeni bir bölüm Starship Troopers filmi seyrediyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz. Askerlerin tümünün belli yetenek puanları var ve görevde göreve gelişen yetenekler bunlar: Nişancılık, hız, görüş, cesaret, güç, moral gibi özellikler sayesinde hangi görevde hangi askerleri yanınızda götürmek istediğinizi seçiyorsunuz. Özellikle zorlaşan görevlerde, yeteneklerinin yüksek olması, deneyimli askerlerinizi, çaylakların yanında çok değerli yapıyor. Üstlerine gelen böceklerden kaçabilmeleri, hızlı ve isabetli atışlarla, böcekleri gruba yaklaştırmadan etkisiz hale edebilmeleri bu askerleri değerli yapıyor ve bize de geleceğin gerçek zamanlı savaş/taktik oyunlar hakkında bilgi veriyor. Nasıl mı? Eski Cannon Fodder'ı hatırlıyorsanız bir düşünün veya herhangi bir RTS'yi, mesela Starcraft'ı düşünün. Düşmanın üzerine gönderdiğiniz birimler, ancak arkadan gelen birlikler onlara yetişip destek verene kadar hayatta kalsalar yeterli olmaktadır çünkü arkadaki fabrikalarda devamlı yeni birimler üretmektedir.





Yakışıklı Teğmenler?

Ancak yeni RTS'lerde birimlerin artık eskisi gibi kolay harcanabilir olmayacağını ve canlı kaldıkça, savaştıkça deneyim kazanıp daha değerli hale geldiklerini göreceğiz. Böylece hem savaşa gönderdiğiniz birimler artık ruhsuz ceset torbaları olmak yerine kişilik kazanmış olacaklar ve onları korumak için amacınız oluşacak hem de savaşları kazanmak için kafanızı kullanmak zorunda hissedeceksiniz kendinizi. Gereksiz çatışmaya girmeyecek, girdikleriniz için de türlü hinlikler düşünerek adamlarınızı gereksiz tehlikelerden korumaya çalışacaksınız.

Starship Troopers ise gönül rahatlığı ile oynayabileceğiniz, filmin senaryosunu takip eden ancak filmin atmosferini de son derece başarı ile yansıtan, 3D grafikleri, kolay kontrol sistemi ile hemen kalbinizi kazanacak bir oyun gibi görünüyor.

Ayın Meraklı Okuyucusu

Ruhani alemle ilişkileriniz nasıl? Oyunlarda büyülerle ve büyücülerle, binbir türlü doğa üstü yaratıkla kapışabilen ve tüm bunları okuyucularına ballandıra ballandıra anlatan Level tayfasının gerçek hayatta konuya yaklaşımı nedir?



Cem

Rüyalarda sırların saklı olduğuna inanırım. Ama rüyalarda görülen simgesel olay veya nesnelerin bir işaret olduğu saçmalığına değil geleceğin veya önemli olayların bir film gibi, rüyalarda önceden görülebileceğine inanırım. Dolayısıyla elimde bir rüya tasvirleri kitabı göremezsiniz. Ama rüyalara inanırım. İtirazı olan var mı?



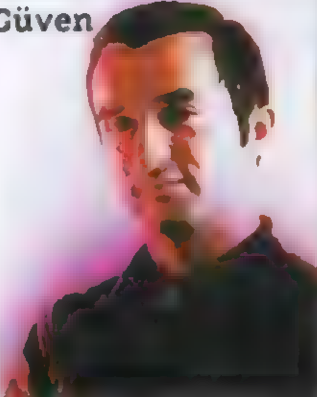
Serpil

İnsanlar kendileriyle ilgili en basit gerçekleri bile açıklayamazken nasıl oluyor da mesele metafizik olunca herkes kanıt istiyor? Sizce atmosfer sadece gözle görünenleri çevreleyecek kadar dar mı? Ayrıca her şeyin bir cevabı olsaydı, bizim mucize dediğimiz şeyler gerçekte bu doğanın bir parçası olmasaydı her şey çoktan bitmiş olmaz mıydı? Bu evren bizim kafalarımıza sığamayacak kadar gen[…]ş sorun burada..



Gökhan

Bakın, aslında bunu henüz söylememem lazım, ama aslında ortada ne Level, ne de biz varız. Şurda, burda gördüğünüz fotoğraflar, filmler falan hep bizim dünyadaki dublörlerimiz. Bizim bur[…]larda olaylar çok farklı, ufak bir hatada doğru hanene eksiyi basıyorlar, sonra iki saat sevap için uğraşıdur. Hayaletti, ruhtu, bunlar dünyadakilerin uydurmaları, öyle kolay kolay oralara gelmeyiz biz. Neyse, şimdi d[…]ğerler[…]nin yazılarındaki yalanları da okuyun, ama fazla inanmayın, çoğu şu anda yanımda size gülmekle meşgul, benden söylemesi.



Güven

Hernalde herkes hayatının bir döneminde ruh çağırma işine bulaşmıştır. Biraz geyik, biraz merak sonucunda ortaya çıkan bu ritüel genellikle kötü şakalarla son an[…]r. Hatta çiftler de havanın gerginliğini kullanarak bir güzel yakınlaşır (özellikle erkekler için bulunmaz bir fırsattır). Belki hiç bir ruhla karşılaşmadım ama o fincanın kesinlikle oynadığını söyleyebilirim.



Ben aslında kimi zaman bir elf, kimi zaman orc, kimi zaman da wolf olabilen bir süper kahraman gibi görürdüm kendimi küçükken ama büyüyünce sadece insan olabildiğimizi anladım. Ama her zaman kr[…]tik bir kaza ile süper güçler kazanacağıma olan inanc[…]mı korudum. Bu arada ruhlar alemi ile ilgili düşüncelerimizi, Cem ve Gökhan ile ortak yazdığımız romanda açıklayacağız, sabredin

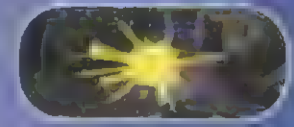
Sonbaharın Ortası

Bu ay, Level'in şimdiye kadarki en yoğun ayıydı herhalde. Tam 22 oyun açıklamaları ve ... için neler çektiğimizi anlatarak, sizi onları yeniden hatırlamak dahi istemiyoruz. Oyun oynamayı seven bizler bile, elimizdeki oyunları bitirdikten ... için ne numaralar çevirdik, ne kumpaslar kurduk. Nelere şahit olmadık ki Level ofisi. ... bir oyunu incelemeyi yazan Cem'i mi anlatalım, yazının girişi ... Bora'yı mı, bütün ... kabul eden Gökhan'ı mı, ... oyun oynamaya vakti olmayan Onur'u mu, ... sıra dayağına çeken Mecklog'u mu? Ama sonunda 22 incelemeye de hakkını vermeyi becerdik. Kabul ediyoruz, çok yorucu.

Baldur's Gate efsanesi devame diyor. Daha derin bir konu, daha geniş senaryo, daha ... oynanış, oynadıkça oynatan oyun... 8 sayfa Yetmedi ama.



Cem'in oynamaktan kendini alıkoya-madığı oyun. Star Trek enflasyonunda kayda değer tek parça gibi duruyor



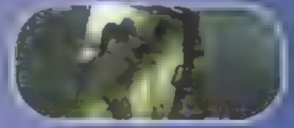
İkinci dünya savaşını konu alan bir RTS. Ama detaylı bir dizayn ve güzel grafiklerle çekici hale gelmiş



The Sim'in genişleme paketi. Artık daha geniş evler, daha büyük mobilyalar. Lüks yaşama hoş geldiniz



Playstation'un en sevilen aksiyon oyunu sonunda PC'de. 3 duruşu gösterişli ve zevkli bir oyun



Otomobil kullanma çılgınlığının ikinci versiyonu. Santransisco ve Londra'da trafik canavarı olabilirsiniz



Bu da trafik katili olma simülasyonu. Bakalım ne zaman yasaklanacak. Bizce hemen alın oynayın



Fifa 2001'den önce ısınma turları. EA'nın son futbol oyunu Stars futbol oyunlarına ağırlık katıyor



Eski uzay stratejisinin, yeni versiyonu grafik olarak geliştiği kadar oynanış ve atmosfer de gelişmiş görünüyor





BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Baldur's Gate2, roleplaying oyunlarında çıtayı bir kez daha yükseğe taşıyor.

Yapım: Konami **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Aksiyon/Adventure **Web:**

Baldur's Gate'in devamı ilkinden daha güzel, daha büyük ve arayüzü de daha konforlu. Peki bunlar ilk oyundan daha iyi olmasını sağlıyor mu? Kesinlikle, zira oyun ne kadar genişse, derinliği de o kadar fazla ve asla monoton bir yapıya bürünmüyor.

Roleplaying oyunlarında (RPG) genelgeçer bir kural varsa o da herhalde şudur: Kahramanınız ne kadar güçlü olursa olsun mutlaka ondan daha güçlü biri çıkıp karşınıza çıkar. Baldur's Gate'de cehennem kaçkını Baal'in oğlunu öldürdükten sonra sevinmeye hazırlanırken Baldur's Gate 2'de birden karşınıza süper büyücü Irenicus çıkar ve kendinizi onun işkencehanesinde bulursunuz. Burada sizi çeşitli büyülerle işkenceden geçirir ve büyüsel deneylerle gizli güçlerden bahseder. Bu deli büyücü neyin peşindedir peki? Bir cevap bulmadan önce işkencehaneyi basarlar ve büyük bir çatışma çıkar. Havada oklar ve büyüler uçuşurken kendinizi karartılmış ve ilkinden çok daha büyük ve zorlu bir maceraya atılmış bulursunuz. Evet, işte hikayemiz burada başlıyor.



Harbi RPG'nin dönüşü

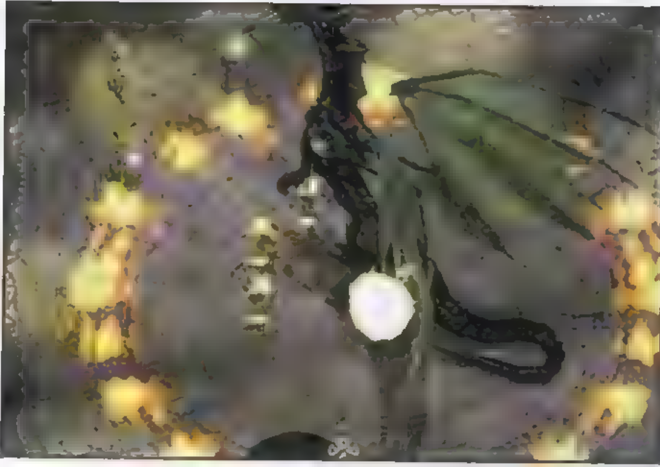
1998 sonunda çoğu kişi RPG'nin artık öldüğünü düşünüyordu. Söylenen sebepler ise çok karmaşık bir yapı, o zamana kadar ortaya çıkan ürünlerin yeterince heyecan uyandıramaması ve bu türe ilgi duyanların sayısının azlığıydı. Bu türdeki oyunların ise hiçbir zaman çok yüksek satış rakamlarına ulaşması beklenmiyordu. İşte tam bu sırada da Baldur's Gate efsanesi ortaya çıktı ve tüm bir türün kaderini değiştirdi. AD&D roleplaying sisteminin geçmiş Pen&Paper kurallarına da yaslanan oyun sağlam bir hikayeye ve oyun dünyasına sahipti ve kısa zamanda bir hit olmayı başarmıştı. Baldur's Gate 2 ise bu geleneği devam ettiriyor. İlk oyun sancılı bir doğumun ardından gelen bir mucize bebekti, ikinci gelen ise daha büyük, gelişmiş ve içerikli.

Baldur's Gate 2, ilk oyunda sıkça adı geçen güneşli Amn ülkesindeki olayları konu alıyor. Amn Sword Coast'un güney ucunda yer alıyor ve başkenti Athkatla. Burası tam sekiz bölgeye ayrılmış ve Baldur's Gate'deki biraz daha büyük. Her bölge birçok ekrandan oluşuyor ve diğerleriyle bağlantılı, bir kapıdan bir eve giriyorsunuz, şehir kapısından bölge haritasına ulaşıyorsunuz. Tüm şehri, limanı, mezarlığı, tapınak bölgesi, pazar yeri ve kanalizasyonu ile gezmek bile günlerce sürebiliyor, ancak asıl macera "dışarıda" başlıyor. Baldur's Gate 2'nin dünyası izometrik ve ayrıntılı olarak çizilmiş manzaralardan oluşuyor. İlk oyundan farklı olarak 640x480 çözünürlüğünün yanında 800x600 piksel ile daha fazla görüntüye sahip olabiliyorsunuz. Bunun üzerindeki çözünürlükleri de (monitörünüz izin verdiği sürece) deneyebilirsiniz, ancak oyun resmi olarak bunları desteklemiyor. Çözünürlüğün artmasıyla gördüğünüz alan büyüyor, ancak figürler ve ikonlar çok küçülüyor. Bir diğer yenilik ise tek bir tuşa basarak tüm arabirim ekranının ortadan kaldırılabilmesi, böylece hem daha çok şey görüyorsunuz hem de daha iyi bir oynanabilirliğe ve atmosfere sahip oluyor oyun. Yabancı bölgelerde gezindiğinizde etraf karanlık oluyor ve sizin ortalığı keşfetmeniz gerekiyor. Fog of war (savaş sisi) daha önce geçtiğiniz, ancak göremediğiniz bölgeleri tekrar yarı karanlığa gömüyor, burada yine yaratıklar çıkabiliyor.



Durmasını da bilmeli...

Bir fantezi kitabı yazarının aklına gelen hemen her türlü yaratık Baldur's Gate 2'de de karşımı



za çıkıyor. Rakiplerin yelpazesi ta faresinden dev kırmızı ejderhaya (red dragon) kadar genişliyor. Arada koboldlar, büyücüler, troller, orklar, wyvern'ler, mumyalar, vampirler gibi düzinelerce başka yaratık da var. Bu yaratıklar ilk oyuna göre hem çok daha güçlüler hem de daha akıllılar. Düşmanlarınız artık sizi katlar arasında da takip ediyorlar, yani zor durumlardan kolayca kaçmak da pek kolay değil artık. BG2'de savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Her karaktere fare tıklamasıyla bir hedef belirliyorsunuz ve böylece düşman devrilene kadar karakteriniz saldırmaya başlıyor. Büyücü ve rahiplerinizin büyü yeteneklerini gösterebilmeleri için ikon çubuğundan istenilen bir büyünün seçilmesi gerekiyor.

Savaşlarda gene de on ve daha fazla kişi birbirine girdiği için space tuşuna basarak oyunu durdurup önce kendinize bir stratejı belirlemeniz daha doğru olacaktır. Kahramanlarınıza şimdi yeni talimatlar verebilirsiniz, ayrıca ağır yaralanan bir karakteri de tehlike alanından uzaklaştırmak için de bu sıkça gerekecek. Space tuşuna tekrar bastığınızda ise karakterlerin size verdiğiniz talimatları yerine getirmeye başlıyorlar. Oyunu durduktan sonra harika taktikler belirleyebiliyorsunuz, oyunun savaşlardaki asıl çekiciliği de (Diablo'dan veya Might and Magic serisinden farklı olarak) işte burada. Kahramanınız rakiplerin etrafından dolanıp arkadan mı saldıracak, hangi savaşçı hangi düşmanı gözüne kestirecek, rakip büyücü en kolay yoldan nasıl etkisiz hale getirilebilir gibi stratejiler belirlenebilir. Options menüsünde ayrıca ek olarak saldırılar, yaralanmalar ve diğer olaylar için autopause (otomatik durdurma) seçeneğini devreye sokabiliyorsunuz, böylece oyun biraz turn tabanlı bir hale bürünüyor ve stratejilerinizi daha etkili uygulayabiliyorsunuz. İlk oyunun aksine BG2'de inventory penceresine girdiğinizde oyun otomatik olarak pause ediliyor, bu oldukça pratik bir seçenek. Savaşların zorluk derecesini beş seviyede ayarlayabiliyorsunuz. Acemi oyuncular silahların her zaman tam hasar verdiği Icewind Dale modunda core kurallarıyla oynayabilirler, daha deneyimli oyuncular ise düşmanlarının güçlerini artırıp öyle oynamayı deneyebilirler.

Herşey kontrol altında

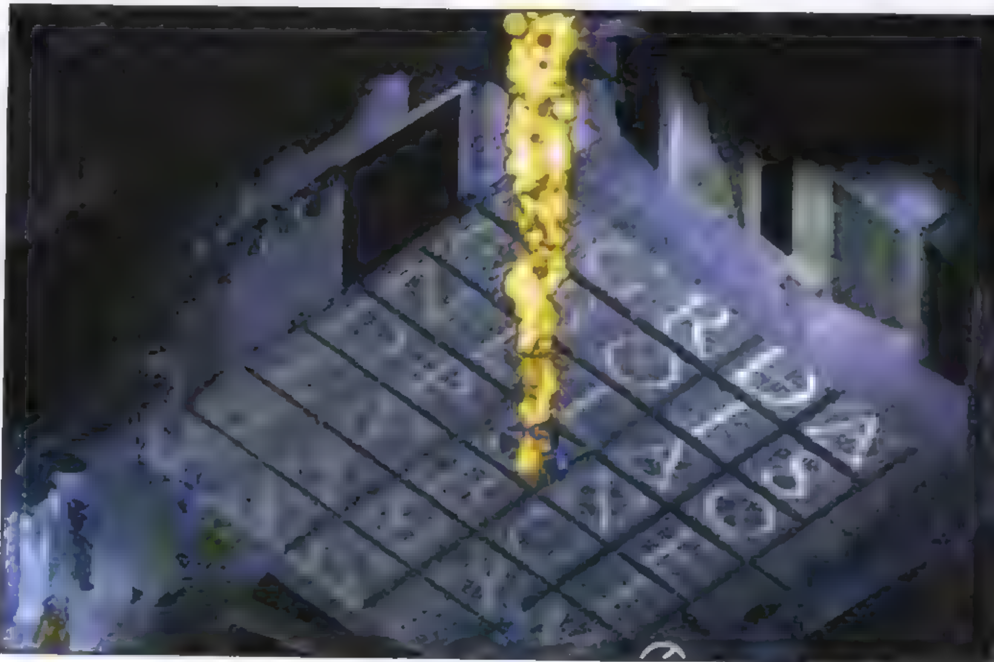
Partinizi daha önce de ve real-time strateji oyunlarında olduğu gibi fare ile çerçeve içine alarak seçebiliyorsunuz. İkonlar veya kısayol tuşları ile doğrudan inventory ekranına girebiliyor, journal'de aldığınız ve yaptığınız görevleri okuyabiliyor veya haritaya gözatabiliyorsunuz. Her sektördeki pratik haritalar üzerinde oyun otomatik olarak önemli giriş ve çıkışları işaretliyor ve kendi açıklamalarınızı da ekleyebiliyorsunuz. Ekranın alt bölümündeki çubuktan büyülere, karakterin özel yeteneklerine ulaşabiliyor veya silahınızı çabuk bir şekilde değiştirebiliyorsunuz. Kahramanlarınız bu tip her aksiyona bir sözle cevap veriyorlar. Önemli diyaloglar çoğunlukla tamamen seslendirilmiş; ancak konuşmaların büyük bir çoğunluğu sadece text olarak geçiyor. Gerçi seslendirenler iyi seçilmiş ancak konuşmaların kalitesi çok da iyi değil, örneklemeler sadece 22 KHz ile kaydedilmiş ve hafif bir dip gürültüsü duyuluyor. Ancak atmosferi tamamlayan müzikler ve etkileyici konuşmalar ve sesler bunu örtüyor.

Swords, not words!

Partiniz toplam altı kişiden oluşabiliyor ve yanınıza katılan karakterlerin yarıya yakını eski tanıdıklar. Tatlı hırsız Imoen artık büyücü olarak karşımıza çıkıyor, aynı şekilde Druid Jaheira ve deli dolu Ranger Minsc de ("Swords, not words!" deyişini kim unutabilir) BG2'de var. Yeni karakterler de tabii ki var. Kanatlarını kaybeden Elf büyücüsü Airee, kötü kalpli barbar cüce Korgan ve Halfling savaşçısı Mazzy gibi. Üç "gizli", ve özellikle yetenekli karakterleri ise ancak zorlu bonus görevlerinden sonra partinize katabiliyorsunuz. Ana karakterinizin düşüncesine uymayan hareketlerde bile sesini çıkarmazken, iyi karakterler hırsızlık yeteneklerini sergilerken veya tam tersi olarak kötü karakterler de her iyi davranışınızda memnuniyetlerini dile getiriyorlar. Ayrıca partideki karakterler arasında romantik sahneler ve elektriklenmeler de yaşanıyor. Mesela her onbeş dakikada bir karakterlerden birisi görüşlerini veya korkularını anlatmaya başlıyor veya partiniz sıkı bir muhabbete dalıp gidiyor. Jaheira ve Airee mesela hemen karşı karşıya geliyorlar ve birbirlerini pek tutmuyorlar. Bu iki "hatun" arasındaki konuşmalar öylesine hırçın olabiliyor ki, bir sonraki konuşmayı gülerek bekliyorsunuz. Ve zamanla karakterlerinizle aranızda daha derin bir bağ kuruyorsunuz ve ilginç bir grup duygusunu hissediyorsunuz, karakterleriniz neredeyse kendi düşünceleri olan, canlı karakterler gibi geliyor. Başka hiçbir oyunda bu kadar etkileşim yoktur herhalde (Sims'i saymazsak tabii :)).

Kendi kahramanını kendin yap

Oyunun başında eski karakterinizi Baldur's Gate'den import edebileceğiniz gibi (tüm değerlere ve yeteneklere sahip oluyor ancak üzerindeki eşyalar gidiyor) kendinize de yaratabiliyorsunuz. Yeni karakterler 89.000 experience puanı ile karaktere göre Level 7 veya 8 olarak oyuna başlıyorlar. BG2 ile yeni karakter sınıfları da geliyor. Barbar tam bir savaş



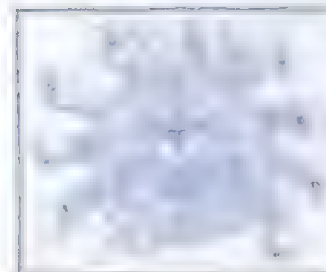




makinası. Sorcerer'lar biraz daha güçsüz büyücüler, ancak büyüleri kullanmak için ezberlemelerine gerek yok ve monk da silahsız savaşta ustalaşmış ve üstün güçleri olan bir sınıf. Daha önceki sekiz karakter sınıfına ise class kit



den'len daha önce eklemeler yapılmış, mesela Fighter'ınız artık Berserker, Wizard Slayer veya Kensai kitlerinden birini seçebiliyor. Bu kitlerin her biri avantajlarının yanında bazı dezavantajlara sahip (sadece Cleric'lerde dezavantaj yok). Bu kitlerden birini seçtiğinizde özel bir büyüye, Berserk saldırısı gibi, sahip oluyorsunuz. Karakterlerin uzman aşabileceği silah türleri de çok daha fazla artık. Toplamda 20 silah türü varken ayrıca dört genel savaş taktiği var, iki elle, tek elle, kılıç ve kalkan ve iki elde iki kılıçta ustalaşma. Bu arada yeni gelmişken belirteyim, menzilli silahlar BG2'de pek bir işe yaramıyorlar ve karşınıza çıkan yaratıklar birçok şeye karşı bağışıklar.



Zeka kılıçtan keskindir

Keskin kılıç BG2'de her zaman işe yaramıyor. Keskin bir zeka ise Sword Coast'ta çok daha faydalı olabiliyor. Büyücü ve rahiplerin büyüleri olmadan kahramanlarınız çok yetersiz ve savunmasız kalabiliyorlar. Şöyle düşünün. Kahramanlarımız bir çatışmada bir hırsız çetesi ile karşı karşıya geliyor. Savaşçılar ön safta düşman sayısının çok fazla olmasından dolayı zorlanıyorlar. İşte burada büyücülerden biri devreye giriyor ve hırsızlardan birini büyüleyip bizim tarafımızda savaşmasını sağlıyor ve bir anda dengeler değişiyor, rahibimiz de güçlü bir yaratığı bizimle savaşması için çağırıyor. Düşman büyücüsü hemen bunu farkedip ona yöneliyor. Ancak silence büyüsü ile onu da susturuyoruz ve düşman grubunun arasına bir fireball çakıp ortalığı dağıtıyoruz. Kalanlarla da güçlendirme ve iyileştirme büyüleriyle desteklenen savaşçılarımız ilgileniyor, ta ki son hırsız yerde cansız yatana dek.

Bu büyülerin ne kadar önemli olduğu sayılarına bakınca da anlaşılıyor, büyücüler tam 182 büyüyü öğrenebilirken rahiplere de 110 büyü kullanma sunulmuş. Böylece ilk oyunun tam üç katı bir büyü zenginliği sözkonusu. AD&D kurallarına sadık kalınarak büyüleri kullanabilmek için önce bunları hafızanıza alıp ezberlemeniz gerekiyor (Sorcerer dışında). Gün başına belli sayıda büyü kullanabiliyorsunuz. Uyuyunca belleğiniz tekrar seçtiğiniz yeni büyülerle doluyor. Yeni büyüler öğrenmek için de scroll'lardan okumanız gerekiyor.

Imoen'in peşinde...

Amn'daki maceranız boyunca bir sürü insanla karşılaşıyorsunuz, kimisi yardımınızı istiyor, kimisi bir problemi çözmeniz için sizi ödüllendirmeye hazır. Başınızdaki en büyük problem ise şu. İşkencehaneden kurtulduktan sonra gizemli grup ortaya çıkar ve işkencecinizi Irenicus'u, büyüyü kötüye kullandığı için esir alıp götürürler. Aslında bu gayet iyi, ancak Imoen de rahat durmayıp bu sırada büyüleriyle davranır ve onu da alıp götürürler. Ne yapacağınızı bilemez bir halde şehirde gezinirken birden karşınıza yine beklenmedik bir yardım çıkar. Başka bir gizli cemaat Imoen'i kurtarmanızda yardım etmeyi önerir, tabii bedavaya değil, tam 20.000 altın karşılığında. Bu bir servettir. Altınları toplamak için her türlü görevi kabul edip başarıyla yerine getirmeniz gerekir.



Aldığınız tüm görevler journal'de toplanıyor ve siz gelişmeler kaydettikçe sürekli olarak güncelleniyor. Görev verenler bazen sizden yardım isteyip gruba katılmak istiyorlar. Ayrıca çoğu olay da partinizde kimin olduğuna bağlı olarak gerçekleşiyor veya gerçekleşmiyor.



Alternatif
Baldur's Gate

Önümüzdeki haftalar veya aylar için bir planınız mı var? Eğer Baldur's Gate 2'yi oynayıp bitirmek istiyorsanız yakın zamandaki tüm randevularınızı iptal etmeniz gerekecek. Zira Bioware'in yeni eserii kasık bir oyun olmayı fazlasıyla hakkediyor. Benim kişisel favorilerim arasında da zirveye oturuyor. Karşımızda değil bu senenin en iyi oyunu, tüm zamanların en iyi RPG'si duruyor. İlk oyundaki çoğu eksiği gideren devam oyununda da eksikler yok değil. AD&D kuralları çok ayrıntılı ve burada kullanılan kısaltmalar sisteme yabancı oyuncuların kafalarını karıştırabilir ve oyundan kaçmalarına neden olabilir. Ayrıca BG2'nin konfor konusunda Diablo 2'den öğrenecekleri var, en azından çıkışa ulaşmak için yorucu koşturmacalara gerek olmayabilirdi ve daha az ikon karmaşası olabilirdi. Diablo 2 deki waypoint'leri ve town portal büyüsünü çok arıyorsunuz.

Yazıyı bitirmeden önce Baldur's Gate dünyasına yabancı oyunculara birkaç küçük tavsiyede bulunalım. Yeni bir karakter yaratırken (bu arada Baldur's Gate'den eski karakterinizi import etmenizi pek tavsiye etmiyorum, yeni karakterinizi çok daha iyi yeteneklere sahip olabiliyor) ırk ve karakter sınıfı seçimi çok önemli. Sadece fighter tarzı bir karakter istiyorsanız seçeceğiniz ırk yeni Half-Orc ırkı olmalı, böylece Stregnth ve Constitution gibi bir savaşçı için olmazsa olmaz özellikleri maksimuma çıkarabiliyorsunuz, bu arada oyunda Baldur's Gate'dekinin aksine statlarınızı kalıcı olarak arttıran kitaplar (tome) yok, ancak statlarınızı arttıran eşyalar var. Karakter yaratırken statlarınızı belirleyen zar atma işlemine en az yarım saatinizi ayırmanızı ve toplamda 88 ve üzeri bir değere ulaşmanızı öneriyorum. Charisma'yı da be vurabilirsiniz, zira oyunun başında karizmanızı 18'e yükseltebilen bir yüzük bulabiliyorsunuz. Savaşçı olarak seçebileceğiniz sınıf Kensai kitine sahip bir Fighter olabilir. Human ırkını seçerseniz ayrıca Kensai'nizi Level 16 iken Mage'e dual class yapabilir ve muhteşem bir karaktere sahip olabilirsiniz. Tabi Kensai'nizin eski özelliklerini kullanabilmeniz için Mage olarak Level 17'ye kadar yükselmeniz gerekir. Bu yüzden bulduğunuz büyü scroll'larını diğer mage'lere okutmayıp ana karakterinize saklarsanız bolca experience kazanıp çabucak level atlayabilirsiniz. En azından karakterinizi import edip oyuna yeniden başlamak için iyi bir sebeptir bu. Human Kensai/Mage dışında savaşçı olarak önerilebilecek diğer sınıflar ise yeni Monk (özellikle yüksek level'larda yenilmez bir savaşçı olabiliyor ve hit point canavarı) ve çok hızlı Barbarian'dır. Paladin karakterler bu kısınıf yanında güçsüz kalabiliyor, ancak oyundaki en güçlü kılıçlardan birini de bu sınıf kullanabiliyor. Kit olarak Paladin için Inquisitor en iyisi görünüyor. Büyücü olarak Sorcerer kaçınılmaz gibi görünüyor, çok fazla büyü öğrenemese de öğrenebildiklerini istediği kadar kullanması çok iyi bir özellik. Oyuna Sorcerer karakterle başlamazsanız bu karakterle oynayamazsınız, zira bu sınıfta partinize katabileceğiniz bir NPC yok, aynı şekilde Monk ve Barbar da yok. Multiplayer bir oyun açıp sadece kendi yarattığınız karakterleri de import edebilirsiniz. Bu şekilde çok güçlü bir partiye sahip oluyorsunuz, ancak karakterler arasındaki etkileşim ve alabileceğiniz görevler de minimuma iniyor. Partinize katabileceğiniz diğer iyi karakterler ise Elf Ranger/Archer kiti ve Human Bard/Skald kiti. Tabi seçim size kalmış. Bir diğer alternatif ise oyuna tamamı Human Fighter'lar ile başlayıp bunları Level 9'dan sonra Cleric, Mage ve Druid karakterlere dual class yapmak. Böylece hem yüksek hit pointlere, üstün silah kullanma yeteneklerine sahip bir partiniz olur hem de tüm parti büyü kullanabilir. Oyunda çok fazla büyü var ve bunları öğrenince yüklü bir experience kazanıyorsunuz bunu da unutmayın. Oyunda sonsuz experience kazanmanızı sağlayacak bir iki küçük bug da var, ancak oyun zevkinizi kursağınızda bırakmaması için bunları yazmıyorum, belki kendiniz bulursunuz. Bir diğer tavsiyem ise sık sık save etmeniz olacak.

Bioware'in karakterler arasında sağladığı etkileşim gerçekten çok başarılı ve grup duygusunu başka hiçbir oyunda olmadığı kadar sonuna dek yaşatıyor. Aeree ve Janeira benim için kavga ettiklerinde ve Janeira bana rest çekip "Hadi, ona karşı hiçbir şey hissetmediğini söyle ona" dediğinde ikisi arasında karar vermenin güçlüğünü yaşarken, aslında gerçek hayatta bazı şeylerin belki de daha kolay olabileceğini düşünmeye başladım. En azından yolda yürürken birden bir Red Dragon ile karşılaşma ihtimaliniz ne kadar olabilir ki, değil mi?



LEVEL YORUMU

Grafikler
Fantastik bir dünyanın mükemmel adaptasyonu, çizimler, büyü efektleri ve yaratıkların grafikleri çok çok iyi

Ses ve Müzik
Savaş sesleri, naralar, tepkiler ve diğer çevre seslerini olağanüstü atmosferik müzikler tamamlıyor

Oynanabilirlik
Oyuna alışmak kolay (ama bırakmak zor). AD&D sistemine yabancı olanlar ve yeni başlayanlar için ısınmak zor olabilir

Atmosfer
Şimdiye dek yapılmış en gerçekçi ve etkileşimli fantastik maceraya atılmak için hazır mısınız

LEVEL Notu 97

klasik

STAR TREK: VOYAGER, ELITE FORCE

Dağıtım:Activision Yapım: Raven Tur: FPS Bilgi için: www.activision.com

Sinema ve sonrasında oyun, kısacası eğlence dünyasının en eğlenceli, daha doğrusu en sakat arı kah ramanlarından biri olan Darth Vader'ın palyaço tiklerle dolu olan Star Wars evreni, bilim kurgu severlerin en beğendiği eserlerden biridir. Bu filmlerin "ama ama ama sen benim yıllar önce kaybettiğim oğlumsun" (O zaktırdı size bundan sonra sadece diye hitap etmemde sakınca mevzubahis değil bilirim, ben yalnızcağım" gey gın evrensel bo yuta taşınma başarısı gösteren ilmiş olan Star Wars filmleri neyle ki görüntü ve ses efekt leri ka kı nın dan başa rılıyd



la, bilimkur gu hayranlarının beğenisini kazanabildi. Emin'im çoğunuz benim gibi küçüklüğünden beri Star Wars hayranı olarak büyümüş Luke, İmparator ve Darth Vader arasındaki "Force" mesele sini izleyecan ı takip etmişsinizdir.

Hepiniz'in Star Trek evreninin Star Wars evreninden farklı anlatmaya başlayacağımı tahmin ettiğinizi görebiliyorum. Zaten her ay en az iki tane yeni oyunu çıkan Star Trek serisi ile ilgili her yazıda bu tür bir girişe de alışmış olduğunuzu da tahmin ediyorum ancak bu sefer durum biraz farklı.

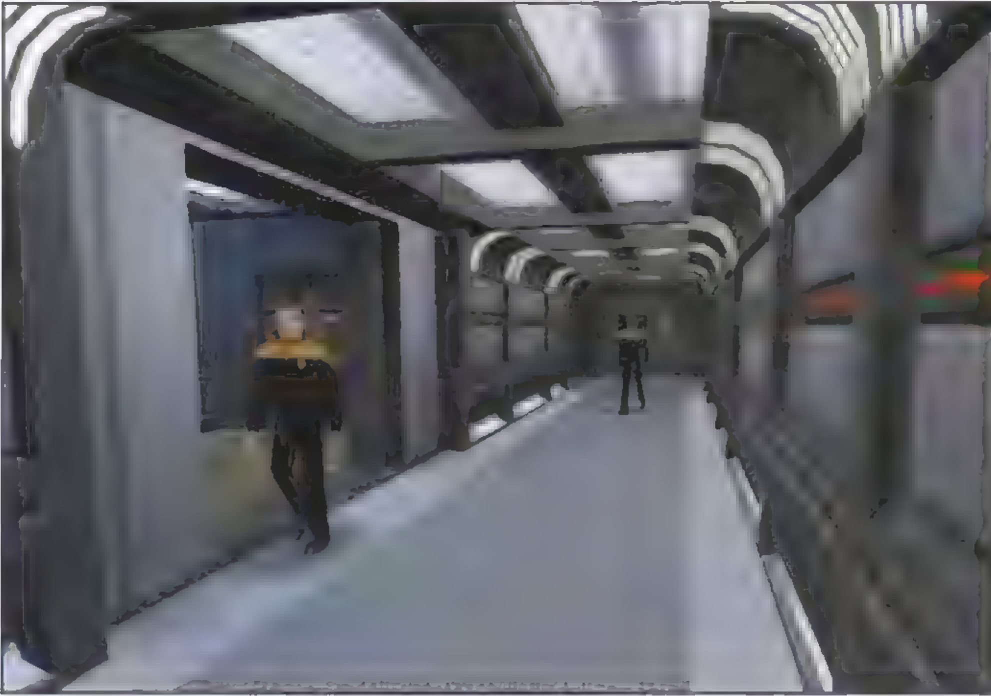
Uniformanı Yiyim

Bilim kurgu dünyasında Star Wars ve Star Trek evrenleri arasındaki rekabet o kadar eletil tür bir yoğunluktadır ki, özellikle bilgisayar oyunları yayınlanmaya başladıktan sonra bu evrenlerden biri hakkında bir oyun ı kacağını duyduğumuz anda hemen diğeri hakkında da aynı tarzdan bir oyun haberini almaya alışır olmuştuk. Uzun zaman önce değil, birkaç sene bu dönemlere kadar Star Wars ve Star Trek oyunları hemen hemen birebir başabaş bir yarış sergiliyorlardı. Ancak son senelerde Star Trek konulu anlamsız bir oyun enflasyonu yaşanınca, oyuncuların başında gö... Star Trek oyunu yeğ maya başladı. Star Trek O, Star Trek Bu, Star Trek Su derken, herkes yaka silkti. Bu sırada Star Wars ise olayı abartmıyor, birkaç sağlam oyunla hem oyuncuların kalbine hem de yapımcıların banka hesaplarına iyi geliyordu.

Ancak de'in görünür ki, klasik yıl ve kötüyü hatta ve lakin Türk film klişelerinin pek çoğunu içinde barındıran bu Star Wars münasebet... oynamaya gelince beni şık maya başladı. Özellikle çocuk filmin yeni bölümü Phantom Menace'i, çocukların filmin oyuncak larını daha çok satın alsınlar diye... bir film olarak çevirmeleri, yıllar önce çocukken ilk filmleri seyredip hayran olan ve şimdi yetişkin şeklinde hayatla boğuşan ama her zorluk karşısında "gücü kullan cam" esprisi yapabilen bir nesli baştan aşağı yıktı. Ben de Phantom Menace'den sonra durup bir daha düşünme gereği duydum. Her ne kadar, Star Wars'daki kadar yoğun ve belirgin duygusal öğeler, kalan masalar, büyük sürprizler, büyük patlamalar yer almasa da Star Trek evreni, aslında gerçekten ciddiye alınması gereken bir eserdi. Özellikle de Phantom Menace olayından sonra... Çünkü...

Çoğu kez beğenmediğimiz hatta küçümsediğimiz Star Trek evreni, aslında Star Wars'ın aksine, tamamıyla masalımsı hayal bir dünya değildir. Aksine Star Trek evreninin yaratılmasında sanatçılar kadar bilim adamlarının da payı vardır. Herşeyden önce filmlerde veya oyunlarda adı geçen tüm gezegenler, yıldız sistemleri vs. gerçekten vardır. Tüm o silahlar, ekipmanlar hatta en uçuk fanteziymiş gibi görünen ışınlanma bile gerçek hayatta olabilmesi mümkün, bilimsel açıklaması bulunan ancak insanoğlunun henüz gerçekleştirmeye gücünün yetmediği oyuncaklardır. O hepimizin korktuğu Klingonların hala nehebi konuşmaları bile, Star Wars'daki yabancı ırkların anlamsız konuşmaların aksine, uydurulmuş değil, dil bilimciler tarafından Star Trek filmleri için özel olarak yaratılmış bir dil olan "Klingonca"dır. Yani gerçekten böyle bir dil vardır.





Hatta el n Amerikanyalısı, ş gucü bırakıp K ingonyaca öğrenme kurs ar na zaman ve para harcamaya başlamışt r Dolayıs ıle neymış? Star Trek evreni cıddı bır evrenm ş

Hezırd Tim

Eskiden, yan Star Trek'in i k gunler nde at gan ve benzen yıld z destroyerlerınde fazla adama yer olmadığından ve federasyonun bütçesi de fazla kabarık o mad ğından gemı persone ın n genel kle birden fazla görevi olurdu Mesela Kaptan Kırk aynı zamanda hem kaptan nem gem papazıydı Mr Spock nem danış man hem de psiko ojık dan ş mandı Aynı zamanda gem de tedavi edilecek psikolojısı bozulmuş peronel olmadığında fistanını gıyıp gemının pencerelerini temizlemekle gorevl ydı Işte bunun gıbı aynı zamanda tum personelin bır dığer görevı ıse taktık operasyonlarda asker olmaktı Yani koskoca At lgan ın kaptan Kırk, ışı gucu bırakıp elıne fazer al p (bir de yumuşak ka plıydı, devamlı fazerlerı bay lıcıya ayarlardı.) o gezegen senin bu gemı benım amele ık yapıp dururdu

Oysa yeni jenerasyonda, gemı kaptanlar nın ve dığer personelin bastırması e bu tür ayak ışler ni yapacak bır ekıp de gemiye dahil edıldı kı bız bu adamlara "Hazard Team" dıyoruz Turkçes 'tehlıke ı ışler yapacak enayiler" olan bu arkadaslar n maceralar ıse elimizdeki oyunun konusunu oluşturuyor

Takımın kar zmat k, yakışık , ustelık de becerıklı elemanı, komutada ikinci s rada bulunan elemanım z, yanı siz, yanı Mr Monroe, oyunun kahramanı olarak karsım za cıkıyor Oyundakı pek çok karakterin Star Trek dizı ve filmlerinde de yer ald ğın nemen farkedeceks nız zaten Ancak dıkkatınız cekecektır bu oyun bır FPS olmasına ragmen benzer oyunlarda oldugunun aks ne, bu kez yalnız başın za evreni kurtaramayacaksın z Yan görevlerde yan nızda Hazard Team'ın dığer elemanlar da bulunacak ve çatışma arda size yardımcı olacak ar. O korkunç uzay gemilerinde, yabancı mekanlarda yalnız olmadığınızı ve arkadaşlarınız n sırtınızı koruduğunu gormek gerçekten rahat atıcı bır hıs. Ancak kımı zamanlar, adamlarınız n yan başlarındakı dusmana ısabet l atış yapamama konusundakı basarı ar na da hayran o abılıyor sunuz Neyse kı bu çok sık ve her adam ıçın gerçek esen bır durum değ l Gerçı takım e emanlar nızın her bırı yerine yen sı konulamayacak şekılde kendı ozell k erine ve kişı klerine san p ler Bu yuzden çatışmanın ortasında, 'burada sıkışıp kaldım yardım edin" d ye bir çığlık duydunuz mu yardım etmen zde fayda olacağ nı soylemek gereks z kalacaktır sanırım Hoş, ben henüz senaryo gereğ d sında olen bir takım arkadasına rastlamad m ama dıkkatl olmakta en azından atmosferi canlı tutmak adına, fayda var.





Nasıl Yapmışlar

Activis on tarafından dağıtılan oyun, Soldier Of Fortune dan tanıd ğım z, başarılı geliştırıcı grup Raven tarafından yaratılmış Raven deki ekıbin Sold er Of Fortune'da olduğu gibi oyuna s nematık bir tad kazandırmak ı n uğraş verd ğine tanık olacaksınız Zaten ılk bo umu bıtırdığın zde karşınıza çıkan supr zle "Oha" dedığınız yetmıyormuş gıbı, bölümler arasında ana geminiz Voya-

gerin içinde koşuşturup, bozulan geminin tamiratı için verilen görevleri yerine getirmeye çalışmanız veya yeni bir göreve gitmeden önce takım arkadaşlarınızla geyik çevirip, malzemelerinizi hazırlamanız, brifinglere katılmanız gibi ince ayarlarla, oyuna tad üstüne tad katılmış.

Oyundaki 3D motorunun özellikleri hakkında sıkıcı ve uzun bir rapor yazmaktansa, Quake III motorundan dönüştürülmüş grafiklerin başarılı olduğunu ve hem hızlı hem de kontrollü bir aksiyon için uygun olduğunu söylemem yeterli sanırım. Quake'deki kontrol edilemez aksiyonun aksine, oyunun senaryosuna, zekanıza kolayca çözebileceğiniz pozisyonlar eklendiğinden herşey çevrenizde olup biterken siz sapsal sapsal ne olduğunu anlamaya çalışıyormuşsunuz gibi bir hisse kapılmıyorsunuz bu oyunda. Yine de çatışmaların kalabalıklaştığı anlarda, grafiklerdeki parlak renklerin, ışıklandırma ve patlama efektlerindeki aşırılığın farkına varıyorsunuz. Çünkü kalabalık noktalarda, kime ateş ettiğinizi, dostunu mu düşmanı mı vurduğunuzu anlamakta güçlükle karşılaştığınızı göreceksiniz. Ancak bunun da çok sık tekrarlanan bir durum olmadığını ifade etmekte yarar var. Yani bu yüzden, güzelim oyunu oynamaktan çekinmeyesiniz diye söylüyorum.



Fazerleri bayıltmaya ayarlamayın ne gerek var

Star Trek'in bir önceki FPS oyununun aksine bu kez elinizdeki Fazerin sadece iki ayarı var ki ikisi de düşmanınızı gebertmeye yönelik. Birinci modda az enerji harcayarak adamın [illegible] delip geçerken, ikinci modda yüklüce bir miktar enerji karşılığında düşmanınızı tamamen buharlaştırıyorsunuz. Elindeki silahı bile kalmıyor ortada. Ancak kullanabileceğiniz silahlar sadece minik fazerinizden ibaret değil. Maceranız boyunca pek çok yeni silahla karşılaşıyor ve kullanıyorsunuz.

Oyun boyunca en çok [illegible] nokta ise senaryonun bazı noktalarında olmayacak rastlantıların vuku bulması. Yani gizlilik gerektiren bir görevde, geminizi kurtarmak için düşman gemisinin içinde özel bazı maddeler arayıp buluyorsunuz, ardından toplanma noktasına gidip arkadaşlarınızla buluşup geminize dönmek için ışınlanma malzemelerini aktif hale getiriyorsunuz ki, Borglar bulunduğunuz yere ışınlanıp elinizden malzemeleri alıp kaçıyorlar. Bir sonraki görevde de böylece Borg küpüne dalmak için bahaneniz çıkmış oluyor. Görevlerin akışı sırasında bunun gibi sırf başka bir görev çıkarmak için uydurulduğu fazlasıyla belli olan kötü tesadüflere rastlayabiliyorsunuz.

Hologram

Oyunun PII'de bile rahatça çalışması herkesi sevindirecektir. Gerçi 640x480 de bile son derece çekici görünen grafikler yüksek çözünürlüklerde iyice göz alıcı olabiliyor ama oyunun can alıcı noktasının grafikler veya etkileyici ses efektlerinde olmadığını tekrar hatırlatmakta fayda var. Adamımız Munroe, en olmadık anlarda öyle karizmatik laflar ediyor, öyle kahramanlıklar gösteriyor ve bunu etrafınızda sizinle birlikte çarpışan takım arkadaşlarınız öyle bir dile getiriyorlar ki 45 bölüm boyunca, her türlü kişiye ve ucuz rastlantıya katlanabiliyorsunuz. Ancak yine de uyarmakta fayda var: kolay seviyede oynarken oyunun tüm bu geyiklerinden olabildiğince zevk alırken daha zor seviyelerde tam anlamıyla "ananız ağladığından" oyun pek de eğlenceli gelmeyebilir kimilerine.



Ve federasyon yıldız destroyeri Voyager, yeni bir bilinmeyeni daha çözmenin gururu ile uzayın sonsuz uğunda, evlerinden binlerce ışık yılı uzaktaki personelinin kahramanlıklarını galaksiden galaksiye taşımaya devam edecektir. Ama gemi mürettebatındaki bekar erkek ve kadınların o yıldız senin bu yıldız benim diye her biri en az yıllar süren seferlerden bıktığı ve artık evlenmek istedikleri ortaya çıkar. Gemide isyan çıkartan Hazard Tim ve diğer bekar tayfa, yaşlı kaptan ve subayları, geminin sınırlarının dışına atıp Voyager'ı bir aşk gemisine çevirirler. Yeter artık! Galaksiyi onlar mı kurtaracaktı? Onlara ne? Onlar da insandır. Yaşasın özgürlük, yaşasın aşk.

Cem Şancı

Alternatif
Half Life

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Net, renkli, detaylı, canlı, kıpır kıpır. Quake III motoru ile yapılmış oyundan ne bekliyordunuz ki. Güzel

Ses ve Müzik
[illegible] mükemmel değil ama karakterlerin konuşmaları her ortamda rahatça anlaşılabiliyor. Müzik yine gaza getirici

Oynanabilirlik
Kolay [illegible] oyunun derli toplu yapısı, düşmanların sayıca da artması büyük sorun oluyor

Atmosfer
Oyunun [illegible] interaktif bir sinema filmi gibi işlemiş oyunu [illegible] kaptırıyorsunuz

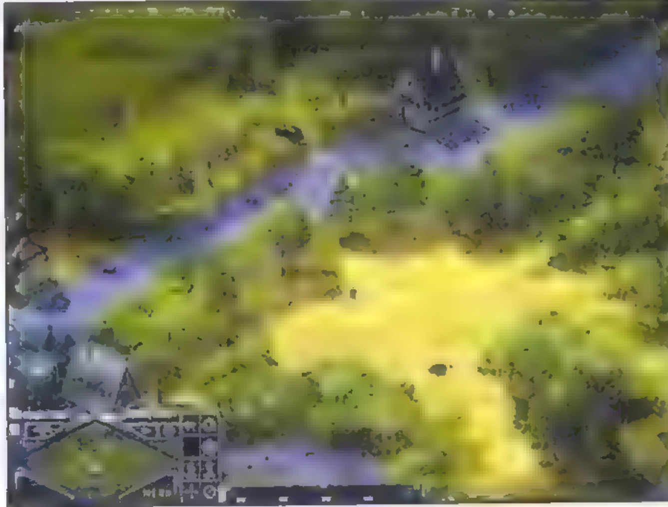
LEVEL Notu 95



SUDDEN STRIKE

www.suddenstrike.com

Erişilmesi zor şeyler insanları daha fazla cezbeder. Biliyorum bir oyun incelemesi için oldukça ilginç(!) bir giriş cümlesi ama Tuğbek'le başımızdan geçenleri duyunca bize hak vereceksiniz. Sudden Strike gelmesi merakla beklenen oyunların başında yer alırken yurtdışında piyasaya çıktı. Fakat aksilik o ki ülkemizde hiç bir yerde kopyasını dahi bulamadık. Fakat kararlı ve azimliydik. Uzun uğraşlardan sonra size iletme amacıyla bir yerden bir kopyasını ele geçirdik. Fakat o da ne?! Bulduğumuz oyun Almanca versiyon. Bu durumda sevgili Tuğbek'in hayalleri yıkıldı ve ben oyunu yazmak üzere elime aldım. Bu kadar hikayeye değecek bir oyun karşımda görmüş olmaktan mutluluk duyuyorum. İşte size Sudden Strike.



Herşey göründüğü gibi basit mi?

Sudden Strike basit bir açıklamayla İkinci Dünya Savaşı konulu bir Real time Strateji oyunu. Fakat arkasında yatan gerçekler bu basit anlamı oldukça aşıyor. Bir oyunda o türün uzun zamandır kullanılan öğelerinin yenilendiğini görmek beni ve hepimizi mutlu ediyor. Hele bir de bu değişiklikler pozitif etki yaratıyorsa keşfedecek yeni birşeyler var demektir. Bu oyunda tam anlamıyla keşfedecek çok şey var. Tarz olarak neye benzediği hakkında bir yorum yapmak zor fakat bana Commandos'un geniş kapsamlısı gibi geldi. Ekranda belli işleri yapabilen belli askerler yerine bir ordunun belli alt birimleri var. Burada karşımıza çıkan bir ince detay bu altbirimlerin, araçların, silahların ve hatta bazı mekanların orjinalleriyle aynı olması. Kullandığınız bir top, bir araç, bir havan veya bir askeri birlik emin olun İkinci Dünya Savaşı'nda da kullanıldı.

Ana konusu demin de bahsettiğim gibi İkinci Dünya Savaşı olan oyun bir çok görevden oluşuyor. Savaşı farklı tarafların gözünden oynayabilir ve farklı görevler alabilirsiniz. Almanlar, Ruslar ve Müttefikler olmak üzere 3 taraf var. Müttefik görevlerini Fransa, İngiltere, Amerika gibi farklı ülkelerle oynuyorsunuz. Görevler Commandos'taki tarza yaklaştırılmış. Bir birliğin bir yere sağ sağlim ulaşması, bir birliğin bir yere ulaşmaması, bir köprü tamiri, bir bina tahribatı ya da sadece bir keşif göreviniz olabiliyor. Bir görev için gereken araçlar ve birlikler size her zaman verilmeyebiliyor ve sizin bulmanız gerekebiliyor.

Her savaş gibi...

Oyunun motoru birçok ayrıntı düşünülerek tasarlanmış. Sistemde bir çok birimi farklı farklı yönlendirebilmek mümkün. Klasik Real time strateji oyunlarındaki gibi kaynak toplamak veya bina yapmak zorunda değilsiniz. İhtiyacınız olan herşey görevlerle birlikte size veriliyor. Bazı bölümlere 200'den fazla birimle başlayabiliyorsunuz. Bu kadar birimi kontrol etmek başlarda zor geliyor. Fakat sonradan alışabilirsiniz. Böyle bir ordu içinde askerler, bunları taşıyan kamyonlar, sepetli motorsiklet kullanan keşif grupları, ilk yardım kamyonları, farklı panzer ve tanklar, farklı tipler, farklı boylarda toplar, havanlar, makinalı tüfeklerve LKW'ler var. Bunların içinde en çok ihtiyaç duyulan araç LKW'ler. Bu araçlar mekanik her aracı tamir edebiliyor, kısa veya uzun farketmeksizin suyun veya çamurun üzerine köprü inşa edebiliyor, panzer tuzakları ve dikenli engeller kurabiliyor.

Top, havan gibi silahların hemen hemen hepsini iki asker kullanıyor. Bunları bir yerden başka bir yere hareket ettirmek isterseniz askerler de taşıyabiliyor ama bu çok uzun sürüyor. Burada yapabileceğiniz ve çok hoş gözüken bir hareket kamyonların arkasına bu silahları bağlayarak istediğiniz yere kadar çekip sonra tekrar kurmak. Askerler de silahlar ve araçlar gibi çeşit çeşit. Bazıları lav silahı veya ufak çapta roketatar kullanabiliyorlar. Ancak çoğunlukla makineli tüfek kullanan askerler topların başına da geçebiliyorlar. Kamyonlara bindirip daha hızlı taşıyabileceğiniz askerler bazı bölümlerde mayın döşüyor ve döşeli mayınları kaldırıyorlar. Ayrıca silah başındaki veya siperdeki düşman askerlerini öldürdüğünüzde onların silahlarını kullanıp siperlerine de girebiliyorsunuz. Keskin nişancıların attığını vurabilmesi toplar kullanan askerlerde oldukça işe yarıyor.

...bu savaş da...

Ordumuzun bir de hava kuvvetlerinden oluşan kısmı var ki bu hava kuvvetlerini kullanmak oyunun en eğlenceli yanlarından biri denebilir. Hava kuvvetlerimiz keşif amaçlı uçaklardan, bombardıman uçaklarından ve paraşütçü ve erzak taşıyan kargo uçaklarından oluşuyor. Belli görevlerde belli sayıda bunları kullanma hakkınız var. Bu hakkı da bir, iki, üç, dört veya beşer filolar şeklinde kullanabiliyorsunuz. Hedefleme biraz deneme gerektiriyor ama bir süre sonra tam bomba atacak yeri tutturmak zor olmuyor.

Haritaların boyutları genel olarak çok büyük değil. Özellikle multi player oynarken haritaların küçüklüğünden yakınabilirsiniz. Fakat harita dizaynı oldukça iyi. Genellikle ormanlık alanda savaşıyorsunuz. Kış aylarında geçen görevler de var. Haritalarda görebileceğiniz objeler ağaçlardan başka siperler, evler ve başka bi-



[illegible] gözetleme kulesi [illegible] taretler [illegible] görmeyi [illegible] Bunu [illegible] düşmanın [illegible] ihtiyacınız olan yerlere asker [illegible] Zaten [illegible] kesit [illegible] askerlerimizi [illegible] görünmeyecek [illegible] Daha çok [illegible]

Eğer bir düşmanı bir [illegible] yapıları ve binalar yardımcı olacaktır. Askerleri binalara sakladığınızda [illegible] bir [illegible] askerle [illegible] sonra düşmanınız sehirden geçerken hazırlıksız yakalayabilirsiniz.

...yeterince basit

Bu kadar asker [illegible] den bahsettikten sonra [illegible] hasar sisteminden de sözetmek [illegible] Hasar sistemi çok fazla abartı ve detaya [illegible] [illegible]

[illegible] ne [illegible] experience' [illegible] Artık [illegible] değişiyor. Bu demektir ki [illegible] hayatta [illegible] askerlerle [illegible]

Sıra geldi [illegible] Strike'ın [illegible] arabirimi [illegible] Ana menü [illegible] karizmatik. Oyunu [illegible] 1024x768'de oynarsanız makinanız çok fazla zorlanmaz [illegible] grafik motoru [illegible] 2D [illegible] strateji oyunu için [illegible] en iyi desteği [illegible] [illegible]

[illegible] düşmesini [illegible] diğer [illegible] sebep [illegible] Bina ve araçlara verilen hasar efektleri çok iyi yapılmış. [illegible] bomba düştüğünde veya [illegible] toz ve dumanı sonra [illegible] Gölgelendirmeler 3D motoru [illegible] Araç [illegible] grafikse [illegible] bir bin [illegible]

Ses [illegible] ayrı [illegible] yeni [illegible] Her araç ve [illegible] [illegible]

Alternatif

C&C Red Alert

[illegible] bu oyunu [illegible] multiplayer [illegible] farklı görevler [illegible]

Sudden Strike [illegible] yönüyle yeni birşeyler [illegible] [illegible] düşman askeri [illegible]

Grafikler
Geliştirilmiş motor ve eklenen görüntü efektleri görülmeye değer. Anlatılmaz yaşanır.

Ses ve Müzik
Sesler grafik kadar sağlam olmasa da eksik kalmıyor ve efektlerle kendini gösteriyor. Müzik daha iyi olabilirdi.

Oynanabilirlik
Başlarda sayısı fazla olan üniteleri yönlendirmekte ve hasar sistemini anlamakta zorlanabilirsiniz.

Atmosfer
Sesler ve grafikle sağlanan atmosfer brifing ve görevlerle desteklenmiş. Savaşın havası dibine kadar size ulaşıyor.

LEVEL Notu 92



THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

Futbol oyunlarına First Person görünümü

Yapım/dağıtım: Easports **Tür:** Ayaktopu **Bilgi:** Www. Easports.com

Electronic Arts'ın Fifa serisi bu aralar futbol oyunu denilince aklımıza ilk gelen isim oldu. Gerçi biliyorsunuz, Fifa serisinin yeni oyunu Fifa 2001'de Hagi'nin de resmi olacak ve bu sebeple EA, Galatasaray'a anlaşma yaptı ve böylece Türk futbolunun başarısı artık dünyaca kabul edilmiş oldu. Ancak oyun firmaları Türk futboluna bu kadar ilgi göstermeye başladılarsa, tahmin edersiniz ki yakında her maçtan sonra serseri kurşunlarla ölen insanları da tarketmeleri uzak değildir. Dolayısıyla benim tahminime göre önümüzdeki dönemde yeni çıkacak futbol oyunlarında, sadece bize özel olarak, maçtan sonra seyirci rolüne girebileceğiniz ve first person modda oynayabileceğiniz yeni bir bölümle, apartmanlardaki balkonlarından sarkarak kutlamaları izleyen masum insanlara ve çocuklara ateş edebilecek, karşı takımın taraftarlarını döner bıçaklarıyla doğrayabileceksiniz. Bununla da yetinmeyip sokaklarda elinizdeki davul zurnayla gürültü yaparak fanatsız ettiğiniz insanların, uykularından uyandırıp ağlattığınız bebekler oranında puan alabileceğiniz ikinci bir fanatik bölümü daha olacak ve aslında ilk bahsettiğim bölüme geçebilmek için bu bölümde yeterince insanı rahatsız etmiş olmanız gerekecek. Ardından ağır sıfatlı bölüme geçilecek ve bu bölümde taksim parkındaki merdivenlerden, taksim meydanındaki anıt üzerinde durmuş kutlama yapan taraftar kitlesine bir M249 Light Assault Rifle ile ateş edebileceksiniz.



Bu arada Stars incelemesinin içine hemen bir haber de eklemek istiyorum. EA'nın bundan sonra dünyadaki geri kalmışlık ile savaşmak üzere bir fon kurduğu ve bu fonun ilk icraatının bundan sonraki futbol oyunlarının içine interaktif bir genel kültür ansiklopedisi ve "uzay gemisi nasıl yapılır?" başlıklı eğitici bir program olacağı söyleniyor. Böylece geri kalmış ülkelerde en çok tüketilen eğlence türü olan Futbol ile bu insanlara daha genç yaşlarda ulaşılması ve birazcık okumuş adam olmalarına yardım edilmesi hedeflenmiş. İnanmayan varsa, karşısında beni bulur. Yalan mı yazıyoruz yani demek istiyorsunuz?



Yıldızlar

Aslında farkında mısınız bilmiyorum, ama bir futbol oyununa Stars, yani yıldızlar diye isim vermesi gerçek bir ironiyi de beraberinde getiriyor. Aslına gelişmemiş veya az gelişmiş ya da az gelişmiş olduğunu iler sürerek aslında gelişmemişliğini unutmaya çalışacak kadar kendisine bile yalan söyleyen toplumlarda girla giden futbol sevgisi ve fanatikliği nedeniyle okulunu asan, arsalarda sokaklarda futbol oynayan, taraftarı olduklarını zıpçıklarının antrenmanlarına giden, okuyup adam olacağı yerde daha çok para kazanması için ailelerin tarafından zorla futbol okullarına gönderilen çocukların aslında uzay gemisi yapıp yıldızlara ulaşmaları gerekirken, yıldızlar dağıttıkları futbol oyunlarıyla oynamaları gibi bir durum ortaya çıkıyor.

Evet, yukarıdaki paragraftan da anladığınız üzere, F.A. Premier League Stars 2001, (ne uzun bir isim bu yarabbim, eninde sonunda bir futbol oyunu. Çitlerce kitapları olan RPG'lerin bile bu kadar uzun ismi olmaz oysa. Ya Rabbim. Çek beni yanına!) Fifa 2001 gibi sahada geçtiği halde, yani aksiyona dayalı olduğu halde, kazandığınız başarılara göre oyuncularınıza yıldızlar dağıttığınız, yani bir miktar RPG'leştirilmiş "ağır" bir futbol oyunu. Yani entelektüel düzeyi yüksek olan bu futbol oyununda bir yandan sahadaki atraksiyondan sorumluyken (lafın Türkçesi sahada joystick sallarken) diğer yandan da bir menajerlik oyunundaki gibi, takımın yönetim işlerini de halletmeye çalışıyorsunuz. Ancak yine belirtmek de fayda var: İngiltere'deki Premier ligin konu alan bu takımda en çok öne çıkarılmış nokta, adamlarınızın maçlarında kazandıkları "yıldızlar".

Oyunun grafikleri Fifa serisini aratmayacak kalitede. Ne de olsa aynı fabrikanın ürünü. Bilirsiniz bir aledе iki kardeş birbirine benzedi mi ve birisi de kalkıp ne kadar çok birbirinize benziyorsunuz dedi mi verilen cevap da

Alternatif

FIFA 2000

Kasım 99 10/100

hep bu ... "... olsa aynı fabrikanın imalatıyız" dolayısıyla beni devamlı gıcık etmiş bu klişeyi bir gün yazılarımda da kullanacağım söyleseler inanmazdım ama büyük konuşmamak lazımmış. İnsan, ne olduğum değil ne olacağım demeliymiş yani. Bu... rum, farkındasınız yazıyı ... yı ... yanı ... banşetme... ... her şey yapıyorum.

Ama kahrolsun ki oyun çok güzel. Hem güzel görünüyor hem güzel oynanıyor ve kendime bir futbol oyununu övmeyi yakıştıramıyorum. Yarın bir gün başbakan falan olsam ve ülkede futbolu yasaklasam, futbolun insanlarımızın gelişimini engelleyen bir virüs olduğunu açıklasam ve ... sanlar doğru yola davet etsem bana demezler mi "Ama Level dergisinin Kasım 2000 sayısında sayfa 60 ve 6..'de yayınlanan yazınızda bir futbol oyununun çok zevkli, çok başarılı, çok heyecanlı, çok sürükleyici olduğunu yazmışsınız. Siz eskiden bir futbol hayranıymışsınız, hatta bizce ... le oyesini ... Fenerbahçe da... fazla yenilmesin diye futbolu yasaklıyorsunuz?" Direkt katil olurum, ... bu lafı edenadamın boğazına, kafasını gövdesinden ayırır, parmaklarını tek tek kopartır, kopardığım parmakları adamın gözüne ve kulaklarına falan sokarım! Yarabbim, bakar mısınız şiddet ... nasıl da şiddet doğurdu, nasıl da nefret doğurdu. Bir futbol oyununu beğenmek bile ... holigan yapıverdi. Ne illet bişi bu futbol arkadaşım? Ama kahretsin ki oyun güzel. Yani futbol hastası olsam kaçırmayacağım oyunlar listesinin başında bu FIFA 2001 ile Stars gelirdi. Hele biraz da kafanız çalışıyorsa, yani ... odun oyunculardan değilseniz araya bir de FA Menager katın derim. İki oyun da aslında birbirini tamamlıyor çünkü. Ama gözü... uzun ... Futbola ayırdığınız zamanın yarısını da uzay gemisi yapmaya ayırın hoo ... Bakın adamlar yörüngede uzay istasyonunun birinci kaçıncı modülünü takıp, kalıcı astronot gönderiyorlar önümüzdeki ay. Biraz simülasyon oynamış varsa ... oyunu, yörüngedeki uzay istasyonunu ... kuran oyuncunun kazandığı ... Hadi bakalım ... (Stars'ı oynayın, kaçırmayın.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Güzel. Çok güzel. Fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğenceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

Ses ve Müzik

Güzel. Çok güzel. Fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğenceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

Oynanabilirlik

Güzel. Çok güzel. Fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğenceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

Atmosfer

Güzel. Çok güzel. Fena dil. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğenceksiniz. Kaliteli. Uyumlu.

LEVEL Notu 93

[illegible]

Minimum: Pentium [illegible]

Önerilen: Pentium [illegible]

Özellik: 3D Desteği

Multiplayer: [illegible] LAN ve Modem ile [illegible] kadar.

HIT

THE SIMS: LIVIN' IT UP

Aman tanrım, yine başlıyoruz...

Yapım: Maxis | Dağıtım: Electronic Arts | Türkiye Distübitoru: Aral İthalat | Tür: Simulasyon | Bilgi için: www.thesims.com



The Sims'i oynamaktan vazgeçeli kaç ay olduğunu hatırlamıyorum ama rüyalarımda Sim insanlarına yemek yaptırıp, işe gönderip, misafir ağırlatıp, uyuttuğum zamanlar henüz bitmişti ki Livin' It Up'tan haberler gelmeye başladı. Sonunda da biraz heyecanla, biraz tedirginlikle beklediğim an gelip çattı ve oturup bu geliştirme paketini oynamak durumunda kaldım.

Oyuna başlamadan önce zaten neyle karşılaşabileceğimizi az çok biliyorduk, o yüzden The Sims'in yarattığı çarpıcı etkiyle karşılaşmadığımı söylemek isterim. Her şeyden önce bu bir devam oyunu bile değil. Ayrıca bence yapılabilecek en büyük yenilik oyuna multiplayer modu eklemek olurdu ki öyle de bir şey yok. Dolayısıyla altı çizilebilecek bir ton eklemenin varlığına rağmen karşımızdaki oyun hala eski Sims.

Bu durumda iki sayfalık Livin' It Up inceleme yazısı sınırları dahilinde yapabileceğimiz tek şey oturup bu yenilikleri anlatmak. Farkındayım biraz sıkıcı olacak ama yok başka çare. Öncelikle söylenmesi ve bilinmesi gereken şu ki artık çok daha renkli bir ev kurabileceksiniz. Mobilyadan dekorasyona, mutfak malzemelerinden elektroniğe kadar satın alabilecekleriniz sayısı "yuh be!" derecesinde artmış. Ayrıca evin içi gibi dış görünüşü için de yeni alternatifler var. Bir şatoda yaşamak ne kadar ilginizi çeker bilmiyorum ama böyle bir şansınız var. Bir de tabii küçük Sim hayatlarınızı sürdürmek için gerekli olan para kazanma işindeki yenilikleri unutmamak gerekiyor. Artık eskisinden de absürd işler yapabilirsiniz. Müneccimlik bir meslekse örneğin, kehanette bulunarak para kazanabilirsiniz. Ayrıca kariyer yaparken hırs sahibi bir insan olup çıkma ihtimaliniz de var. Çünkü işinizde yükseldikçe kazanacağınız para ve itibar artıyor. Aslına bakarsanız günlük hayatın bezdirici döngüsünden iyice yılmış bir olarak bu oyun bana eskisi kadar cazip görünmüyor. Bu kadar hayatı taklit eden, bu kadar benzer dertler ve ödüllerle kurulu bir hikayede oynamak artık o kadar da cazip değil hem de Livin' It Up'ın The Sims'den çok daha fantastik yanları olmasına rağmen.

Tabi olaya diğer taraftan bakıp, gerçek hayatta asla sahip olamayacağınız yaşam tarzları ve standartları sunduğu için Sims'i bir çeşit fantezi gibi görmek ve bu fırsatı değerlendirmek de mümkün ama öte yandan yaygın bir kanı "çıkış yok" diyor, "ne yapsan aynı hayata mecbursun". Ama bütün bunlar bizi ilgilendirmiyor, önemli olan The Sims'in Livin' It Up'ındaki yeni koltuk takımları!

Simler de uzaylılara inanıyor

Oyuna eklenen ve yeteneklerinizi geliştirmenizi sağlayan yeni nesneler eskileri andırsa ve başlangıçta gereksiz gibi görünse de sadece yetenek geliştirmekle kalmayıp başka absürdlükler de yaşatabiliyor. Şöyle ki, teleskop! Evinize bir teleskop kurabilir ve oturup yıldızları izleyebilirsiniz. Bu sizin matik değerinizi yükseltecek bir hobi ama hatırlayın, aynı şeyi satranç oynayarak da yapabiliyorduk. Ama asla satranç oynuyor diye uzaylılar tarafından kaçırıldığını söyleyen birine rastlamamıştık. Oysa teleskop kullanarak kendinizi aya, fezaya fazlaca kaptırırsanız, sonunda gözetlenmekten rahatsız olan bir grup uzaylı tarafından kaçırılabiliyorsunuz. Sonra tekrar gündelik hayata adapte olmak biraz zaman alabiliyor, aslında bir daha eski halinize dönemiyorsunuz. Daha açık söylemek gerekirse, yaşadığınız deneyim biraz parça kafayı yemenize neden oluyor. Dolayısıyla satranç oynamaktan çok daha eğlenceli olabiliyor, özellikle de vazgeçemeyeceğiniz prensipleriniz ve çok sevdiğiniz bir sim hayatınız yoksa.

Aile hayatı, komşular, iş düzeni filan aynen eskisi gibi. Gerçi bu kez mahalleler arası ilişkilerden de söz etmek mümkün ama doğrusu komşu sayısının artması çok daha heyecanlı bir oyun anlamına gelmiyor. Bu arada, yazının kurgusu içinde daha sonra değinmem gerekiyordu ama unutmadan yazmak istediğim bir şey hatırladım: yeni özelliklerden bir tanesi sayesinde ufak büyüler yapabiliyorsunuz. Daha doğrusu bir takım iksirler üretip farklı etkiler yaratıyorsunuz. Örneğin görünmez olmak, birini kendinize aşık etmek, ortalıktaki her şeye zarar veren saçma sapan ama komik bir yaratığa dönüşmek isterseniz tek yapmanız gereken oturup "kimya seti"nizin başında biraz vakit harcamak. Bir de oyunu oynamadan önce sağda solda rastladığım screenshotlarda karşıma çıkan ve çokça merak ettiğim bir palyaçodan bahsedeceğim. Ne işe yaradığı hakkında oyundan önce bir sürü fikir yürüttüğüm bu palyaço meğerse canı sıkılan simleri eğlendirmek için var olan ama kendi mutsuzluğu yüzünden insanın moralini daha da bozan bir şeymiş. Olur olmaz zamanlarda ortaya çıkıp ruhsal dengenizin ayarıyla oynaması da cabası. Aslında bunun gibi birkaç örneği daha bir araya getirince Livin' It Up'ın bir çeşit felaketler zinciri olduğunu söyleyebiliriz. Kendinize ne zaman iyilik yapmaya kalksanız bir şeyler ters tepiyor ve işin içinden çıkmak daha da zorlaşıyor. De-

[illegible] hayat gibi. Bu [illegible] de [illegible] hareke[illegible] [illegible] kazan[illegible] zaferl[illegible] [illegible] malzemeler [illegible] yarıdıyor. Siz [illegible] dünyasında ustalaşmak [illegible] lerden [illegible] çalışkanlara tazminatın.

Evde [illegible] plaza [illegible] son tek. [illegible] "rob[illegible] tonuz. Bu [illegible] yelli ama biraz "yavaş [illegible] yemek yapıyor, ortalığı [illegible] yer, çöpü boşaltıyor, bahçeyi [illegible] [illegible] kusursuz de[illegible] [illegible] çok pahalı. Ay[illegible] de [illegible] gibi biraz yavaş [illegible] anlıyor [illegible] Gerçi sizin yerinize yap[illegible] [illegible] bir zaman kazan[illegible] sağladığını kabul etmek gerekiyor ama [illegible] [illegible] [illegible] de daha yüksek bir performans bekliyor [illegible] ister iste[illegible] [illegible] Sim dünyasında [illegible] [illegible] eklentinin bir [illegible] olmaması [illegible]

Yaratıcı olun; büyü yapın!

Oyunun fantastik [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] bir [illegible] voodoo [illegible] yapabilirsiniz. Yani [illegible] voodoo bebeğinize saplayarak kur[illegible] [illegible] acılar içinde kıvrandır[illegible] mak gibi sadistçe bir eyleme ba[illegible] vurabiliyorsunuz. Bilemiyorum ben yaparken çok eğlendim ama sonra biraz suçluluk duyma[illegible] dım da değil. En zararsız [illegible] lerden biri ise aşk hayatınız [illegible] düşünülmüş: titreşimli yatak. Gördüğüm kadarıyla benim Sim[illegible] lerim bu yatağı çok sevdi ve [illegible] ler renklendi. Yani Sims dünya[illegible] sında titreşimli yatak her eve la[illegible] zım.

Oyunun arayüzü ve grafikler olabildiğince eskisine sadık kalınarak hazırlanmış. Bu konuda The Sims'den yakınmanın oyma[illegible] gimi [illegible] sebebi [illegible] olduğu[illegible]nu düşünüyorum. Bir de ortak [illegible] [illegible] diye bir eklentiden [illegible] seçildiğini duyarsanız [illegible] kapılmayın diye söylüyorum, bu [illegible] [illegible] Amerika[illegible] [illegible] bizdeki Avrupa versiyonu olduğu için [illegible] karışıklık olmasın. Eklentiyi oynamak için [illegible] olarak bir adet The Sims'e ihtiyacınız olacak. Burada bir şey [illegible] değinmek istiyorum. [illegible] [illegible] oynamaklığın bir [illegible] yarıma önce The Sims'i hemen sonra da eklentiyi [illegible] [illegible] denemede sisteminin çöktü. Başka [illegible] sebeden [illegible] bir sıkıntı [illegible] için [illegible] [illegible] [illegible] olduğunu düşünüyorum ama yine de kulağınıza küpe [illegible] [illegible] böyle bir şey [illegible] sakın olmaya [illegible] ben [illegible] mısınız.

Bu satırlarla birlikte, en sevdiğimiz [illegible] bir [illegible] [illegible] [illegible] dedikodu [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Bu arada en temel [illegible] [illegible] geçmeyi [illegible] [illegible] alternatif beklentileriniz varsa.

Serpil Ulutürk

Alternatif

Creatures 2

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Eskisi gibi ve tam da bu oyunun gerektirdiği gibi.

Ses ve Müzik

"So soon" diyen bağırıp çağıran Simcikler hala iletişimlerinin büyük bölümünü konuşmadan, baloncuklar aracılığıyla yapıyor

Oynanabilirlik

The Sims fanatikleri bize alternatif [illegible] [illegible] görünce biraz afallayabilir ama tek fark daha fazla düğme olması

Atmosfer

Bizimkiler ya da Mahallenin Muhtarları ya da [illegible] [illegible] şeylerden çok daha fazla bu dünyaya ait

LEVEL Notu 82

classic

METAL GEAR SOLID

Yapım: Konami **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Aksiyon/Adventure **Web:**

Her ırkın ayrı diller konuşmasını Babil'in Kulesi ile açıklayabiliriz. Veya insanların derilerinin farklı renklerde olmasını iklim ve doğa koşullarıyla. İnsanların farklı din ve inançlara sahip olması da tarihin o bitmek tükenmez çatışmaları içinde insanlığın bir batıp bir çıkması yüzünden olsa gerek. Aslında bunların hepsi çok eskilere dayanan ve insanların iradesi dışında olan şeyler. Belki sadece kader. Peki oyun dünyasının PC ve Konsol olarak ayrılmasına ne demeli. Yirminci yüzyılın son dönemlerinde insanlık "oyun" gibi bir kutsal kavramı üzerinden kendini iki eşit parçaya bölmeyi nasıl başardı acaba. Bu ayrımcılık değildir de nedir? Şu konsol denen mendebur aletler ne zaman ve nasıl çıktı? Bunu ilk bulan kimdi? Japon'lar mı?

Elimizi vicdanımıza koyduğumuz zaman, hangimiz Playstaion oyunlarından bazılarını PC'lerimizde oynayabilmek için can atmadığımızı söyleyebilir. Neyse ki geçen sene Final Fantasy 7'nin başarısı ile açılan furya peş peşe Playstation'da hit olmuş oyunları oynayabilmemizi sağlıyor. Resident Evil ve Dino Crisis gibi. Şimdi sıra Metal Gear Solid'de. Aslında MGS'in bugüne kadar PC'ye uyarlanmamış olması çok büyük bir hata. Çünkü diğer oyunların hepsinden çok daha fazla hak ediyor bunu.



MGS ismini aslında pek çoğunuz duymuş olmalı. Ama Playstation oyunlarını hiç takip etmeyen veya son bir iki senesini dağ başındaki bir mağarada geçirenler için bu oyunun ne kadar önemli olduğundan bahsedelim biraz. 1998'de çıkan MGS aslen konsol oyunları tarihinde kelimenin tam anlamıyla bir efsanedir. Metal Gear ve Metal Gear II'nin ardından gelen serinin üçüncü oyunu olan MGS ilk iki oyundan oldukça farklı olduğu için pek devam oyunu muamelesi görmemiştir. Ama bu pek de doğru değil çünkü grafik ve oynanış olarak çok farklı olsa da oyun daha öncekilerde başlayan bir hikayeye devam ediyor. Ve bana sorarsanız MGS'de hikayenin kendisi oynanıştan da grafiklerden de daha önemli.



Metal Gear Muharebeleri

Her şey, Fox Hound ismindeki gizli bir proje ve aynı isimli örgüte dayanıyor. ABD'nin derin devletinin desteğiyle el altından finanse edilen bu proje ile bir grup çok özel asker yaratılıyor. Bunlar genetik açıdan gelişmiş oldukları gibi vücutlarına yerleştirilen küçük teknoloji harikası cihazlarla özel yeteneklere sahipler.

Oyunun ilk iki bölümünde bu örgüt dünyayı dize getirmek için Metal Gear isminde çok özel bir Mech geliştiriyor. Bu dev robot bir apartman büyüklüğünde ve nükleer silahlara sahip. Doğal olarak durdurulmaları gerekiyor ve bu iş Fox Hound'un bir üyesi olan Solid Snake'e düşüyor. Snake, Metal Gear'ı yok ettiği gibi örgütün başı Big Boss ve en iyi savaşçısı Gray Fox'u öldürüyor. Metal Gear II'nin sonunda Zenzibar'da geçek eşen bu olayların ardından Snake huzuru bulmak için inzivaya çekiliyor.

Ama her şey Alaska'daki bir nükleer ussun terörist ler tarafından ele geçirilmesi ve bütün dünyanın tekrar nükleer tehlike altında kalması ile değişiyor. ABD nedense üsse açıktan bir saldırı düzenlemektense olayı çözmesi için tekrar Snake'i yolluyor. Ve MGS Snake'in bir denizaltıdan atılan torpil ile üsse gelmesiyle başlıyor.

Göreviniz teröristlerin gerçekten bir nükleer saldırı düzenleme imkanı olup olmadığını öğrenmek ve tehlike varsa bunu durdurmak. Bu arada rehin tutulan çok önemli iki kişiyi de kurtarmanız bekleniyor sizden. Ama oyunun daha başlarında ortalığı pis kokular sarmaya başlıyor ve kendiniz bir komplolar, bilinmezler ve yalanlar yumağı içinde buluyorsunuz. Üstelik geçmişte yaşananların bıraktığı izler hafızanıza yer etmiş acılar ve hatıralarla da yüzleşmek zorundasınız. Olaylar geliştikçe sizden istenenden çok daha fazlasını başarmak zorunda olduğunuzu göreceksiniz. Tek başınıza ve mümkün olduğunca sessizce.

Sessiz Ve Derinden

Sessizlik MGS'de kilit önemli öğe. Ortalığa atlayıp önünüze gelene kurşun yağdırmak sadece ortalığın daha fazla düşman dolmasına yol açıyor. Bu yüzden fark edildiğinizde sizi gören askeri temizleyip daha sonra ortalık yatışana kadar bir yere sinmek en iyisi. Elbette güvenlik kameralarından da sakınmalısınız. Bu yüzden oyun genelde bir yerlere



sinip askerlerin geçip gitmesini beklemek ve yerlerde sürünmek ile geçecek. Ama yeri geldiğinde de ortalığa ölüm kusmaktan kaçınmayacaksınız. Sniper'dan, Stinger'a, mayından, elektronik cihazları bozan chaff'a kadar pek çok silahınız var. Ama silahınızı kullanırken pek çok kez strateji belirlemek zorundasınız. Özellikle hangi silahın nerede kullanılacağına özenle karar vermelisiniz. Size bir ipucu: Karşınıza çıkan Boss'ların her biri farklı tür bir silaha karşı hassaslar.

Oyun PS oyunlarının genelinde olduğu gibi 3. Person görüşe sahip. Aslında tepeden baktığınızı söylemek daha doğru olur. Ama istediğinizde First Person'a geçebiliyorsunuz. Daha doğrusu oyunun kitapçığı böyle söylüyor ve ben bir iki kere bunu başardım. Ama oyundaki bir bug'dan olsa gerek oyunun büyük kısmında First Person modunda ortalığı kolaçan edebilmeme rağmen oyunu bu modda oynayamadım.

MGS'nin en üstün olduğu noktalardan biri oynanış. Kolay ve seri tuş kontrolü, sade olmasına rağmen fazlasıyla yeterli arayüz oyunun akıcı ve zevkli olmasını sağlıyor. Sağ üst tarafta bulunan radar ekranı hem yakın çevredeki düşmanlarınızdan sakınmanızı sağlıyor hem de küçük bir harita işlevi görüyor. Solda inventory'niz sağda ise silahlarınız yer alıyor. Her ikisi de iki ayrı tuşla ve oldukça pratik olarak kullanılıyor. Buradaki tek handikap aynı anda inventory'nizdeki nesnelerden yalnızca birini kullanabilmeniz. Yani gaz maskeniz yüzünüzdeyken kapı açamıyorsunuz ve bu bazen can sıkıcı olabiliyor.

Oyunun grafikleri oldukça iyi. Mekanlar çok güzel tasarlanmış ve çok hoş renkler kullanılmış. Bütün olaylar bir nükleer askeri üsde geçmesine rağmen mekanlar oldukça çeşitli ve her biri farklı bir atmosfer yaratmayı başarıyor. Özellikle oyun içinde kullanılan 3D motoru ile hazırlanan ara videolar çok iyi. Videoların oyunun kendi motoru ile hazırlanmış olması hem geçişleri daha hızlı kılıyor hem de oldukça uzun süren videoların 3-4 CD kaplamamasını sağlıyor. Ancak pek çok oyunun aksine videolar gerçek bir sinematik zevkle hazırlanmış. Sürekli değişen kamera açıları ve oyunun asla düşmeyen yüksek karizması ile kendinizi Matrix ayarında bir aksiyon filmi seyrediyormuş gibi hissedebilirsiniz.

Klasik Çevrim Hataları

Grafiklerde can sıkıcı olan tek şey oyun Playstation'dan PC'ye çevrilirken dokuların yeniden işlenmemiş olması. Eğer sağlam bir ekran kartınız varsa oyunu çok yüksek çözünürlüklerde oynayabiliyorsunuz. Ancak dokuların küçük olması tüm yüzeylerin bulanık görünmesine yol açıyor. Bu duvar ve araç dokularında çok dikkat çekmese de özellikle yüzlerde çok belirgin. O güzel videoların arasında kamera birinin yüzüne yakınlaştığında göz yerine iki kara leke görmek hayal kırıcı. Aynı şey bir parça karakterlerde kullanılan poligonlar ve poligon birleşimleri için de geçerli. Oyunun puanının düştüğü en önemli nokta ne yazık ki bu.

Ama bugüne dek PC'ye çevrilen pek çok Playstation oyununun tersine karakter animasyonları ve müzikler çok başarılı. Özellikle aksiyon durumuna göre değişen, gerektiğinde gerilimli tırmandıran ve hüzünlü sahnelerde gözlerinizi yaşartan müzikler bence tam not almaya değer. Ayrıca oyundaki tüm karakterler çok başarılı seslendirilmiş. Diğer Japon oyunlarının tersine İngilizceye çeviriler kusursuz ve tüm karakterler özel oyuncular tarafından seslendirilmiş.

Oyundaki ikinci handikap ise çok kısa olması. Ben oyunu 10 saatte bitirdim. Arada mutlaka ihtiyaç duyacağınız yeniden yüklemelerle en fazla 12 saat sürüyor. Yani bir oturuşta bitirebilirsiniz. Çok iyi hazırlanmış farklı zorluk dereceleri oyunu daha zor bir modda tekrar oynamaya itebilir. Ama oyun fazlasıyla lineer ve aynı hareketleri tekrarlamak pek de zevkli olmaz. Gerçi oyunun ortasında vereceğiniz bir karar oyunun iyi veya kötü sonla bitmesine yol açıyor. Bu yüzden iki kere oynanabilir.

Neyse ki Microsoft oyuna daha sonradan çıkan expansion paketi VR Missions'ı da eklemiş. Her hangi bir konusu olmayan ve daha çok bulmacayı andıran yüzlerce küçük görev var VR Missions'da. İpuçlarını değerlendirip katili bulmak, bir el bombasıyla 8 kişi öldürmek, belli sayıda askeri sessizce ortadan kaldırmak gibi görevler bunlar. Orijinal oyundan daha uzun bir oynanış süresine sahip ve bence çok eğlenceli. Özellikle oyunda orijinal oyundaki esrarengiz Ninja olarak oynayıp önünüze geleni biçtiğiniz birkaç görev var ki bence sakın es geçmeyin.

Bu oyunun 1998'de yapılmış olması gerçekten şaşırtıcı. Eğer aynı dönemde PC için de geliştirilse her halde yılın oyunu olabilirdi. İki yıl gecikmeyle de gelse Metal Gear Solid sonuç olarak bugüne dek yapılmış en iyi Playstation çevirisi. PC oyunlarında henüz benzeri görülmemiş bir oynanış ve zevke sahip. Özellikle uzun zamandır iyi bir aksiyon adventure veya single player oyun oynamadığınızı düşünüyorsanız bence kesinlikle kaçırmayın. Oyunu Playstation'da oynayıp hayran kalanlar da daha yüksek çözünürlükte oynayabilmek için alabilirler.

Tuğbek Ölek

Alternatif
Resident Evil 2

Grafikler
Doku çözünürlüklerinin ve poligonların yeniden işlenmemiş olması dışında kusursuz.

Ses ve Müzik
Duruma göre kendini adapte eden müzikler harika. Konuşmalar ve ses efektleri de öyle.

Oynanabilirlik
Başta kontroller PC oyuncularına ters gelebilir. Ama alıştığınız zaman çok kolay ve kullanışlı.

Atmosfer
Tek kelime ile harika. Özellikle ara videolar mükemmel yapılmış. Oyun boyunca her duyguyu yaşayacaksınız.

LEVEL Notu 91

MIDTOWN MADNESS 2

[illegible]

Yapım/Dağıtım: Microsoft **Tür:** Yarış **Bilgi için:** www.microsoft.com/games/midtown2

G[illegible] önce [illegible] kontrol etti. [illegible] Sanfransisco [illegible] görüntüler [illegible] polis arabası [illegible] yaklaşıyorlardı. [illegible] polis [illegible] Kontağı çevirdi. [illegible] motoru [illegible] gaz pedalına [illegible] bastı [illegible] sonra debriyajı [illegible] Mustang [illegible] otomobil [illegible] başladı. Bankanın önündeki polisler ateş etmek üzere [illegible] Siyah beyaz [illegible] polis [illegible] yolun tamamını kapatan banka [illegible] polislerin ellerinde Sig Sauerler, [illegible] Shotgunlar [illegible] Elinde [illegible] polisin sesi duyuldu. [illegible] Hele bir Mustang'in içindeyken [illegible] kadar büyük saygısızlık [illegible] Artık [illegible]

[illegible]

Hırsızın Dönüşü

[illegible] Microsoft [illegible] Madness2'yi [illegible] Her [illegible] MM2'n[illegible] [illegible] pek çok oyununda [illegible] MM2 [illegible] Monster Truck Madness 2'de [illegible] "kötü" [illegible]

San Fransisco ve Londra [illegible] [illegible]

[illegible] MM2 [illegible] [illegible] MM2'nin canlı şehirlerinde [illegible]

[illegible] trafik [illegible] veya [illegible] bu öğeleri [illegible] çevirebilirsiniz.

BUG?

Oyunda [illegible] bir de bug var. Evet [illegible] oyunda [illegible] otomobiller arasında [illegible] yeni modeli Bug da var. Oyunun fiziği [illegible] gerçeğe yakın [illegible] pek çok farklı açıdan [illegible] [illegible] yapabileceksiniz.

Kutu Kutu Pense

MM2 [illegible] Multiplayer [illegible] Elbette [illegible] Multiplayer [illegible] MM2'nin multiplayer modunun [illegible] [illegible] Hırsızların ve polislerin ortak [illegible] [illegible] polislerin [illegible]

Mittown Madness

[illegible] kapıp karakola götürdüğüne şahit [illegible] Holywood tarzı [illegible] kendinizi bir filmin içinde [illegible] hissedeceğinize emin [illegible] Kim bilir belki de, Counter Strike'dan sonra internet üzerinde en çok oynanan oyun MM2 olabilir. Ama [illegible] bir [illegible] olacak.

Cem Şancı

Grafikler
İlkine göre gelişmiş görünüyorlar. Ayarlama mümkün olsa da yine de mükemmele yakın değiller.

Ses ve Müzik
Çevre sesleri ve otomobillerin motor, fren, patinaj efektleri sürüşün tadını çıkartmak için yeterli.

Oynanabilirlik
Oyunu oynayabilmek için ehliyet sahibi olmak gerekmiyor. Ok tuşları ve Space'e basabiliyorsanız sorun yok.

Atmosfer
İki gerçek şehir ve pahalı otomobiller. Daha ne kadar atmosferik olabilirki.

LEVEL Notu 88

MOORHUHNJAGD 2

Erken öten horozu vururlar!

Yapım: Computer channel | **Dağıtım: Freeware** | **Tür: Shoot'em-up** | **Bilgi için: www.computerchannel.de**

Geçen ay Level CD'si ile birlikte verdiğimiz Moorhuhnjagd'ın ikinci bölümü de ikiz gibi kitleleri esir ediyor. Hatta Almanya'da son zamanlarda şirketlerin en önemli sorunlarının başını Moorhuhnjagd çekti diyebiliriz. Personelin dünyayla ilişkilerini kesip en yüksek skoru yapmaya çalışmaları ve bu yüzden işlerin aksaması, ana haber bültenlerine bile konu oldu. (Patron geldiğince yakalanmamak için "B" tuşuna basınız, nasıl eğlenceli değil mi (:) Ama ilkinden farklı olarak Moorhuhnjagd 2'de bazı püf noktalarını bilmeden listenin üst sıralarına ulaşmanız olanaksız. Siz 1000-1100 puan sınırına zar zor gelirken, her oynayışta en az 1400-1500 puan yapan eşinize dostunuza bakıp iç geçirmeyin diye ihtiyacınız olacak tüm bilgileri sunuyoruz. Adınızı tepeye yazarken bizi de anarsınız artık!

• Bildiğiniz gibi ekranın önünden uçan tavuklar 5, ortadakiler 10, en gerideki ler ise 25 puandır. Bu nedenle uzaktaki tavuklardan hiç birini ıskalamamaya özen gösterin.

• Ses efektlerinden yararlanmayı bilin. Ara sıra ekranın hemen önünde biten 25 puan değerindeki kocaman tavuklar gıdaklayarak kendilerini belli ederler. Ayrıca mermimizin bittiğini belirten "klik" sesine de kulak verin.

• Zamanın çok sınırlı olduğu bu oyunda hızın büyük önemi var. Hedefi yerinden oynatmadan ekranı kaydırmak için sağ ve sol ok tuşlarını kullanın. Eğer gıdaklamasını duyduğunuz büyük tavuğu arıyorsanız hem ok tuşlarını hem de hedef imlecini istediğiniz yönde ilerleterek hız kazanın.

• Hızlı ve isabetli atışlar size ekstra puan olarak geri dönecektir. Çok hızlı bir şekilde üst üste vurduğunuz üç hedef "triple hit" (5 puan), dört hedef "unbelievable" (10 puan), beş hedef "Moorhuhnmaster" (15 puan) ve altı hedef "I'm not worthy" (25 puan) ifadeleriyle puan hanenize yazılır.

• Gelelim Moorhuhnjagd 2'de arka plan gibi durduğu halde aslında puan deposu olan ayrıntılara. Örneğin uzaktaki kasabada sağda bulunan saat kulesini vurduğunuzda 10 saniye ek süre kazanır, ama 15 puan kaybedersiniz. İşte çözüm: Oyunda eksi puan olmadığı için başlar başlamaz saat kulesini vurun. Böylece dezavantajsız 10 saniye süreniz olacak. Soldaki kilise kulesini 15 puan için, kasabanın en soldaki evini de 25 puan için vurabilirsiniz. Aynı ekranda daha yakında duran kurbağa ve gül de cebinize toplam 15 puan koyacaktır. Soldaki gözcü kulübesinde oturan tavuğu da kaçırmayıp 25 puan daha alın.

• Önünüze çıkan her şeye ateş etmeyin! Arkadan geçen zepline rastlayacak bir mermi 35 puanın zayi olabilir. Aynı şekilde uçağı da vurmaktan kaçının. İlk atışta bir şey olmuyor ama ikinci atış uçakla birlikte sizin 25 puanınızı da düşürüyor.



• Ekranın sağındaki korkuluğun her parçasını vurun. Ancak işe silindir şapkayla başlarsanız toplamda 155 puan alırsınız. Onun yerine balkabağına ateş edip şapkayla birlikte düşmesini sağlayın ve 205 puan kazanın. Tüm parçalar düştükten hemen sonra silahınızda kalan son bir kaç mermiyi de boşa sıkıp yeniden doldurun. Çünkü korkuluğun yıkılmasıyla birlikte her yerden tavuk akmaya başlayacak. Üst üste vurup ekstra puan almak için bulunmaz fırsat.

• Ağaçtan sarkan bir örümcek var ya, onu üç kez vurmalısınız. İlk atışta 50 puan verir. İkinci atışınızda hiçbir şey olmaz ama üçüncüde hem 100 puan daha alırsınız, hem de havaya bir dizi balon yükselir. Bu balonlar genelde üç beş puan verirler, onun için fazla üzerlerinde durmayın, ama üzerinde 2 rakamı olan kırmızı bir balon görürseniz hemen atlayın. Size 100 puan getirecektir.

• Ekranın çeşitli yerlerindeki sekiz taşı da vurmalısınız. Böylelikle bir kez daha balonların çıkmasını sağlayabilirsiniz. Taşların size sağladığı tek avantaj bu değil, biraz dikkat ederseniz cephanenizin de değiştiğini göreceksiniz. Güçlendirilmiş mermilerinizle artık göldeki botu batırabilirsiniz (50 puan). Ardından da içindeki tavuğu vurduğunuz gözcü kulübesinin önündeki merdivenin ardından kendisini devirin (50 puan daha!). Örümceği dördüncü ve son kez vurun ki 200 puandan mahrum olmayasınız. Haydi kolay gele!

Batu & Gökhan

Alternatif

Carnivorus

Sayı/Puan: Aralık 99 80/100

LEVEL KARNESİ

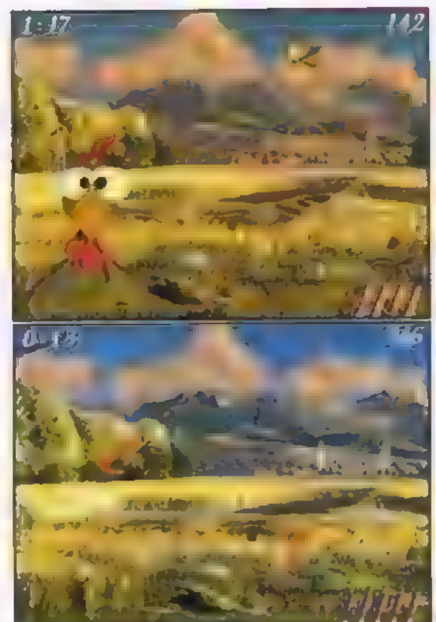
Grafikler
Bu tip oyunlar ses, müzik, grafik gibi genel kriterlere göre değil oyuncuda yarattıkları ...

Ses ve Müzik
... bağımlılık ve eğlenceye göre değerlendirilmelidirler. Bu nedenle, Moorhuhnjagd'ı ve 2. tüm ...

Oynanabilirlik
sınıflandırmaların dışında kalan, beş on dakikada ...

Atmosfer
... sağlayan küçük ama ...

75 LEVEL Notu



CARMAGEDDON TDR 2000

Parçalamaya pirim verilen oyunlar

Firma: Sci **www.carmageddon.com**

İnsanların içindeki parçalama dürtüsünün bir çok dışa vuruluş şekli vardır. Fazla rahat davranamayan insanlar kendi çaplarında bir şeyler kırıp dökerek, birilerine çıkışarak veya onu dürtükleyerek bunu sağlamaya çalışırlar. Diğer deliler ise bunu sokağa çıkarak, insanlara ve çevreye zarar vererek yaparlar. Ona buna çarparlar, onu bunu vururlar. Ben bunların hiç birini yapmıyorum diyorsanız yalan söylüyorsunuzdur, inkar etmeyin. Hepimizin içinde arada sırada açığa çıkan parçalama dürtüsü bazen ikinci söylediğim insan tipine geçme eğiliminde. Siz yine bu dürtünüzü inkar edeceğinize Carmageddon oynayın. Hiç değilse insanlar Carmageddon oynadığınızı söylediğinizde sizin neler hissettiğinizi az çok tahmin edecek ve ona göre hareket edeceklerdir.

Yeşil mi istersiniz,

Bilmemkaç sene önce çıkmaya başlayan Carmageddon serisi hızla yol alıyor ve içerdiği vahşet öğeleri sayesinde giderek daha da fazla ismini duyuruyor. Her zaman olduğu gibi yasak ve zararlı olan şeyler daha çok rating alıyor. İlk çıktığında ortalıkta çok yankı uyandıran Carmageddon'da arabanızla 3D bir ortamda gezerek ve insanları ezerek puan ... zaman alıyordunuz. Bazı çevrelerde çıkan söylentilerin aksine yapımcılar oyunun çok tuttuğunu biliyorlardı. Bu yüzden ezilen insanları zombilere çevirerek oyunun yeni bir sürümünü çıkardılar. Böylece dışarıya hoş gözüküp aynı zamanda hardcore oyuncuların istediği gibi bir oyun çıkarmışlardı. Buna rağmen hala sorun olan şey zombilerin de insan olması ve kanlarının sıçramasıydı. Buna da çözüm bulundu ve Carmageddon TDR 2000'in özel izinle satılan ... kanlı versiyonu ve ... yeşil kanlı versiyonu var.

O aylar bu kadar abartılmışken yapımcılar oyunlarının satılması sebebiyle mutlulular. Oyuncular da istedikleri tarz bir oyunun yeni özelliklerle karşılarına tekrar çıkmasından mutlu olacaklar gibi gözüküyor. Bu kadar olaylara sebep olan oyunu kendi dehşet ve vahşetiyle beraber incelemek objektif olmak açısından görevim. Biraz da oyundan bahsetmek gerekiyor. Konusu gelecekte geçen ... bir şey yok. 21. yüzyılın ... zengin ve elit kesim dünyaya hükmetmek için kuralları değiştirmeye başlar. Sokak buna boyun eğmemek için ayaklanır. Suç ve olaylar giderek tırmanır. Buna karşı koyamayan üst kesim çareyi sokaklardaki insanları nükleer yollarla temizlemekte bulur. Bu saldırıdan sonra eski gücü kalmayan ve az sayıda insandan oluşan grupların etrafına taş duvarlar örülür ve bunun içinde yaşamaya zorlanır. Oyundaki senaryoya bağlı temel amaç sokaklardaki mücadeleden sıyrılıp duvarları aşabilmek ve kaçabilmek.

Kırmızı mı istersiniz?

Oldukça etkileyici bir giriş demosundan sonra karşıma gelecek menüyü merak içinde bekledim. Ana menü konusunda Carmageddon'un gözümde eski versiyonlarından sabıkası vardı. Fakat bu seferki ana menü oldukça hoşuma gitti. Menülerin değişmesi, buttonların dizaynı ve içerik açısından oldukça yol katedilmiş. Options menüsü çok fazla ayar içermiyor fakat ses ve görüntü ayarlarını oyuna girmeden önce yapmalısınız. Gelişmiş ayarlar bölümüne hiç girmeyin çünkü içinden çıkmak oldukça zor. Ama yine de ilgilenmek istiyorsanız deneme yanılma yöntemiyle bilgisayarınızı bozmadan birşeyler yapabilirsiniz sanıyorum. Aracınızı manuel veya otomatik vitesle kullanmanızı ayarlayan bir seçenek var. Burada ilginç olan şey normal vites arttırma ve düşü... de ayrıca bir tuşu olabilmesi. Yani istediğiniz zaman istediğiniz vitese atabiliyorsunuz. Ses için 4 hoperlör ayarını yaparsanız ön, arka, sağ ve sol hoperlörlerden farklı ses gelir. Bu yeni oyuna eklenen iyi özelliklerden biri. Seslerin kulak doldurması oyunun atmosferini önemli ölçüde etkiliyor. Kontrol ayarlarında da oyunun Force Feedback desteği olduğunu görüyoruz. Bunun da ezdiğiniz zombiler ve çarptığınız arabaların hissettirdiği etkisi üzerine daha sonra uzun uzun tartışırız.

Bütün iyi niyetli ayarlarımızdan sonra sıra oyuna girmeye geliyor.

...ynamanız mümkün... Bu modda zamana ... senaryoya bağlı kalmaksızın ... larla yarışıyorsunuz. ... mod senaryoyu ... Carma... modu. Burada da oyun ... Sen...

modifikasyonlar arabanızı ... etkiliyor. Aracınızın ... sini ve ufak tefek ekle... lemek elinizde. Fakat zaten ... Need for Speed'e benzer bir şekilde ...

...yor. Bu değişiklikler slot ... göre yapılıyor. ... upgrade ... Bu etkileri aynı zamanda gra... fiksel olarak görmek de mümkün ... motoru ... mış gibi.

... ye alıştığımız power-up'lar burada da ... mevcut. Fakat ... Aracınızın ... sefer ... zombilere ... dece ... Grafik motoru tamamen yeni ... Carmageddon TDR 2000'de ... motor ...

modu ise Multiplayer modu ... Carmageddon TDR 2000 ... Multiplayer ... belirti...

Kalsın almayayım...

Carmageddon TDR 2000'de ... aracınız ... sunuz. ...

alabiliyorsunuz. Araba... tipleri 3 kategoride geliyor. ... kategori ... hasarı ... artırmaya ... hızı artı...

masyon ve efekt olarak sağlıyor. ... geliştirme... gelendirmelerde oldukça fazla bug olması kötü. Fakat ... Mo...

Alternatif

Carmageddon 2

... arabanın tamponu ... kadar ... patlama ... fena de... 1024x768 ... kadar bütün çözünürlükleri 16 ve 32 ... destekleyen motor ve ... gözüküyor. ... müzikler ... yeterince ... müzikler boş zamanınızda müzik setinizde de dinle... nebilecek ... Carmageddon ... eski ... Carmageddon TDR 2000 ... fakat ... öneririm.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Yeni motor eskisine oranla daha iyi. Fakat bug'lardan kurtulmalı. Yine de çok çekici gelmiyor.

Ses ve Müzik

Ses efektler tatmin edici. Müzik ise oyunun en sağlam bulunu. Müzikler dışarıda da dinlenebilir.

Oynanabilirlik

Fizik motoru alışılması zor yapılmış. Konu sıkıcı gelebilir. Baştan kalkamayan arkalıyamıyorum.

Atmosfer

Burada müzikler en önemli unsur. Hız duygusunu hissediliyor. Force Feedback ile oynamak iyi olur.

LEVEL Notu 71

FOOTBALL MANAGER 2001 THE F.A. PREMIER LEAGUE

oleeee ole ole oleeee...

Yapım: Electronic Arts | Dağıtım: Aral İthalat | Tür: Menajerlik | Bilgi için: www.easports.com



Industry Giant

... de bulunayım. Oyuncularınızın ...



... F.M. 2001 grafik tasarımı ve ...



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Fifa serisinin tüm grafik zenginliğini bu oyunda da kullanılmış. Maçı yumuşak gerçekçi hareketlerle seyredebiliyorsunuz.

Ses ve Müzik
Dört dörtlük. Özellikle efektlere bayılacaksınız. Kemik sesleri ne kadar duyabiliyorsunuz. Sunucularda gayet başarılı.

Oynanabilirlik
... ayarlanabilir transfer filtresi, geri dönüşü olmayan ekranlar. Biraz daha dikkat edilebilirmiş.

Atmosfer
Oyunu kazanmanız ya da kaybetmeniz tamamen taktiklerinize bağlı ve bunu kesinlikle hissediyorsunuz.

82 LEVEL Notu

ARCATERA: THE DARK BROTERHOOD

Yapım: Westka Kommunikations   Dağıtım: Ubi Soft   Tür: Adventure/RPG   Bilgi için: www.ubisoft.com

Birçok dağıtıcı firma adventure türünün ölmek üzere olduğunu düşünüyor ama son zamanlarda çıkan birkaç oyun bu durumu tersine çevirecek kadar sağlam. Amerikan firmaları bu türden ümidini kesmişken Avrupadaki Red Orb (Ring), Infogrames (Outcast), Ubi Soft (Amerzone), Funcom (The Longest Journey) gibi yapımcılar türü canlı tutmaya ve geliştirmeye devam ediyor.





Legacy of Kain

Arcatera, alabildiğine uzanan bir dünya...

Bu sefer de bir Alman firması olan Westka, Arcatera ile adventure alemine adım atıyor. Tabi türü Fransız tekelinden kurtarabilir mi? İşte, ondan emin değiliz. Arcatera aynı isimli bir role playing sistemi üstüne kurulu (kağıt kalem olayı), tasarımcılar bu sistemi 12 yıldır geliştiriyormuş. Arcatera, içinde birçok şehir, insan, kültür, din, canavar, çözülmesi gereken sır ve çıkılması gereken görev barındırıyor.

Arcatera'nın klasik Ortaçağ dünyası, mitolojik ve fantastik elemanlardan bir hayli nasibini almış, karakterlerin kıyafetlerinde binaların mimarisinde ve Arcatera sakinlerinin yaşam tarzında bu etkiyi bulmak mümkün.

Adventure mı RPG mi?

Arcatera temelde bir adventure olmasına rağmen, bu tarz çoğu oyundan çok daha fazla RPG özelliği taşıyor. Aslında Arcatera her iki türün de en iyi yönlerini almaya çalışmış; adventure aleminin etkileyici grafikleriyle atmosferini ve RPG diyarının hareket özgürlüğünü aynı potada eritmeye çalışmış. Tabi ne kadar başarılı olduğu tartışılır. Önce ikle klasik bir RPG hikayesi olarak tasarlandığı için, adventure özellikleri daha sonra oyuna katılıyor. Her karakterin belli bir geçmişi, özgün bir kişiliği, alışkanlıkları ve hatta hareketlerini belirleyen iç çekişmeler var. Aksiyon sahneleri, karakter profiller kadar derinlik değil. Örneğin dövüş sırasında partinize yeni emirler vermek için space bar'a basıp oyunu durdurabiliyorsunuz.

Oyundaki bulmacaları partideki karakterlerinizin farklı güçlerini ve yeteneklerini kullanarak farklı şekillerde çözebilirsiniz. Kilitli bir kapıyı doğru anahtarı bularak, yeterince güçlüyseniz kırarak, bir büyü yaparak veya elinizi çabuksa maymuncuk kullanarak açabilirsiniz. Amaç hareketlerinizi ve aksiyonlarınızı olabildiğince özgür kılmak.

Ben bu hikayeyi biliyorum...

Arcatera'nın temelleri, karmaşık bir 'şeytan çıkartma' hikayesi üstüne kurulu. Kahramanımız Prensi tahtından indirip şehir sakinlerinin hayatını kabusa çevirmek isteyen, Dark Brotherhood adındaki bir şeytana tapanlar tarikatının kötü emellerini engellemekle yükümlü. Kise bir RPG hikayesi (bence senaryo anlamında adventure türünün yaratıcılığına başvurmalıydı. Türdeşlerinden farklı olarak ortada görev falan yok. Böylece herkes ortalıkta serbestçe dolaşabilir, tabi zaman baskısını da unutmamak gerek. Kötülüğe dersini vermek için tam üç haftanız var. Hikaye çizgisel olmadığı için farklı noktalardan başlayıp farklı sonuçlara varabilirsiniz.

100'den fazla mekanla ve 120'den fazla da interaktif karakterle karşılaşıyorsunuz. Ayrı bölümler olmadığı için Arcatera dünyası farklı bölgelerden oluşuyor. Her bölgenin kendine has bir atmosfer ve karakteristik canlıları var. Oyun akış eş zamanlı olduğundan siz sabit kalsanız bile düşmanlarınız arka planda hamlekler planlamaya devam ediyor. Örneğin Arcatera aleminde, "Su uyur, Black Sun uyumaz" derler. Şehir sakinlerinin her biri belli bir yapay zekaya sahip, bu yüzden onları günlük hayatlarıyla meşgul olurken gözlemleyebilirsiniz. Maksimum dört kişilik bir parti kurabiliyor ve NPC'lerle interaktif diyaloglara girebiliyorsunuz. İlişkilerinizde dikkatli olmanızı tavsiye ederim çünkü NPC'ler onlara nasıl davrandığınızı hatırlayabiliyor.

Teknik Ivır Zıvır...

Şaşıracaksınız ama Arcatera eş zamanlı bir 3D motor kullanmıyor. Onun yerine hareketli prog resif arka planlarla çalışan mekan bazlı bir sistem kullanıyor. Karakterler de progresif olduklarından çoğu eş zamanlı karakterlerden daha çok detaya sahipler. Işıklandırma ve gölgelendirme günün saatine göre değişiyor. Birçok görüntü efekt kullanılmasına rağmen oyun 3D hızlandırıcı istemiyor. Seslendirme de iyi sayılır. Yine de ben bu oyuna pek ısınamadım. Herhalde bunun sebebi de her iki türü de ayrı ayrı sevi yor olmam.

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler sağlam ve detaylı ama çözünürlük yetersiz gibi. 3D hızlandırıcıya ihtiyaç duymaması ilginç bir gelişme.

Ses ve Müzik
Seslendirme sorunsuz. Müzik dönemi yansıtıyor. Ama her ikisi de oyunun atmosferine uygun değil.

Oynanabilirlik
Karakterleri hem aynı anda hem de görev dağıtımı yaparak oynayabilmek iyi bir fikir. Yine de çok esnek değil.

Atmosfer
Hikaye klişe olduğundan açıkça söylemek gerekirse ben hiç havaya giremedim. Ortaçağdan esintiler taşıyor.

70 LEVEL Notu

REACH FOR THE STARS

Yapım: SSG Dağıtım: SSG Tür: Strateji Web: www.reachforthestars.com

Level'in ilk sayıyı hatırlayan var mı bilmem ama, ben çok iyi hatırlıyorum. Tabii bunda şaşılacak bir şey yok, ama zaten konu o değil, amacım lafı ilk sayıda incelediğimiz bir oyuna getirmek. Adı Master of Orion 2 olan o oyun kabaca tanımlamak gerekirse strateji türündeydi. Ama tabii bu çok kaba bir tanım, gerçekte o türden olan oyunlarda sadece birim üretip savaşmakla yetinmezsiniz. Bu tür oyunlar daha ziyade tüm bir galaksiye meydan okumayı ve kendi imparatorluğunu kurmayı düşleyenlere hitap eder. Sadece gemi ya da tank yapmak ve bunlara savaşta kumanda etmek yetmez, aksine gezegenlere ve üzerlerindeki kolonilere de hükmetmeniz gerekir. Benim gibi diktatör özentileri için ideal oyunlar yani, heh. Ama tabii ben bu tür oyunlarda çoğunlukla çok barışçıl takılırım, galaksiyi keşfetmek, yeni irfanlar edinmek ve kolonilerimin zenginleşmesini sağlamak öncelikli hedeflerimdir. Kötü bir komşu olduğum söylenemez. Birileri canımı çok sıkmaya başlayana dek...



oyun türünü sevenlerin sayısının az ama beklentilerinin yüksek olması büyük rol oynamıştır.

Vay! Savaş Ha!

Bu tarz oyunlarda savaş kadar diplomasi ve ekonomi de önemlidir. Ve tabii teknolojiyi devam geliştirmek gerekir. Herhalde koca bir filonun sırf biraz yaşlı olduğu için daha küçük ve modern birkaç gemi tarafından yokedilmesini izlemekten daha acı bir şey yoktur. Ve tabii işler asla filonuzun yokedilmesiyle sınırlı kalmaz, genellikle ardından kolonileriniz ve en sonunda da imparatorluk sarayınız gelir. Doğrusu Master of Orion 1 ve 2 tüm bu duyguları insana en iyi yaşatan oyunlardı. Tabii şimdi serinin üçüncüsü yapılıyor ve ben altın görmüş Dwarf gibi ellerimi ovuşturarak bekliyorum, ama zamanı var. Bu türden yapılan tek oyun tabii ki MOO serileri değildi, ama nedense pek çoğu o dukça zayıf yapımlardı. Hiçbiri pek o kadar tutmadı, belki bunda bu

Aha Filo Yaptım!

Reach For The Stars işte tam bu türden bir oyun, koca bir galakside keşif, kolonizasyon, diplomasi ve savaşla türünüzü tek hakim kılmaya, ya da en azından hayatta tutmaya çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz ama... Hmmm, nereden başlasam bilemiyorum, aslında bu oyunu bir hayli büyük bir merakla bekliyordum. Yapımcı firma SSG oldukça detaylı bir oyun vaad ediyordu. Hatta Cem ve ben bu oyun üzerine bir miktar geyik çevirmiştik, o da bu tarz oyunları sever. Neden olduğunu sormayın, herhalde onunda aslında tüm galaksiyi ele geçirmek isteyen deli bir diktatör bozuntusu olduğunu anlamışsınızdır. Heh, ama onunla aramızda bir fark var, ben TÜM galaksileri istiyorum, o sanırım birkaç yüz tanesiyle yetinebilecek kadar tok gözlü. Neyse, işte hevesle beklediğim bu oyun sonunda elime geçti, geçti ama... İşin bu kısmından nefret ediyorum, yani bir şeyi beklemek tamam ama, o beklentinin boşa çıkması kadar kötü pek az duygu vardır her halde dünyada. Reach For The Stars kelimenin tam anlamıyla çuvallıyor.

Bekle Geliyorum!

Sanırım işe oyun grafiklerinden başlasam iyi olacak, çünkü neresinden tutacağımı şaşırdım. Grafikler son derece basit ve hiçbir çekiciliği yok. Tabii bir strateji oyunundan Quake 3 tarzı grafikler beklenemez, sonuçta bunlar iki farklı tür. Ama RFTS (adını uzun uzun yazmayacağım) gerçekten de çok basit ve cansız grafiklere sahip. Herşey iki boyutlu olarak tasarlanmış, ancak izometrik kamera açıları kullanılarak üç boyutlu gibi gösterilmeye çalışılmış, ve maalesef başarılı olunamamış. Bunun en büyük sebebi tüm oyunda animasyon namına hiçbir şeyin olmaması. Mesela savaş ekranında karşı karşıya duran filolar hemen hiç kımıldamayan çizimlerden ibaret, sadece etrafta ileri geri uçuşan çizgilerle birbirlerine ateş ettikleri vurgulanıyor, bir de gayet berbat bir patlama efekti mevcut. Koloni inşaat ekranlarında da durum farklı değil, altı farklı sırada yapabileceğiniz binaların siluetlerini gösteren basit çizimler var, üzerine tıkladığınızda ekranın altındaki üretim sırasında bir kopyaları beliriyor. Hepsi o kadar. Teknoloji ya da diplomasi ekranlarında da bundan daha iyisini bulmayı umıd etmeyin.

Gemilerini Yokedeceğim!

Grafiklerin ne denli basit olduğunu belirttikten sonra sıra geldi ses ve müzik efektlerine. Bazı basit bip emeler ve dütleme er dışında fazla bir ses efekti yok bu oyunda. Oyun zaten aşırı sönük, üzerine bir de bu basit sesler binince insan iyice tıkanıyor. Müziklere gelince, doğrusu bu zamanda, bir oyunda böylesine kulak tırmalayan türden Midi müziklere rast ayabileceğimi soyleseler inanmazdım. İnsan en fazla 2 bilemedin 3 dakika dayanabiliyor. Ve tabii ara sahneler, onları unutmamalıyım. Açılış demosu bir an için insanın gözüne hoş gözüküyor, ama kısa zamanda öyle olmadığını anlıyorsunuz. Hem açılış demosu, hem de aralarda çıkan minicik vide

olarak son derece zayıf. 3-5 yaşında bir çocuk çok daha iyisini yapardı. Oyunun arabirimine gelince, bu da pek iyi olduğu söylenecek bir tasarıma sahip değil. Çok karmaşık değil ama kullanımının pek rahat olduğu söylenemez. Tüm kontroller çok kötü yerleştirilmiş ve oyunda her pencere ortasında oyuncuyu ihtiyacı olan bilgiye doğru yönlendirmiyorlar. Özellikle galaksi haritası berbat. Üç boyutlu görünsün diye öyle bir düzenlenmiş ki insan neyin yanında kimin nerede olduğunu çabucak kaybediyor.

Kolonilerin Benim Olacak!

Oyunun içeriği biraz sağlam olsaydı tüm bunları göz ardı edebilirdim ama değil. Oyunda 16 ırk var hesapta ama bunların hemen hepsi neredeyse birbirinin kopyası. Yani Master of Orion'da olduğu gibi özel ve farklı ırklardan eser yok. Ayrıca senaryolar da son derece basitten sevimsize kadar. Bu tür bir oyunda siz de senaryo yazarsanız yazın, oyunun ana amacı belirli, fetihler yapmak ve herkese galip gelmek. Irklar ve senaryolar bir kenara bırakalım, bu tür bir oyunun can damarı sayılan diğer özellikler de neredeyse göstermelik olarak tasarlanmış. Bilimsel araştırma, kolonizasyon, ekonomik sistem ve diplomasi pencereleri sadece formalite icabı oyunda yer alıyor. Oyunun gidişine bunların hiçbir katkıları yok. Mesela Alpha Centauri oynarken çok ince diplomatik manevralar ile dostlar edinebilir ve bu yoldan bir zafere ulaşabilirsiniz. Ya da Master of Orion'da siz galaktik seçimler kazanarak oyunu tamamlama imkanı sunar. Burada hiçbiri yok. Sadece savaş ilanı ve barış çağrısı yapabiliyorsunuz. Bir de diğer ırklara ittifak kurma önerisi götürebiliyorsunuz ama hemen her zaman red ediliyor.

Ben! Milyonlarca Galaksinin Lordu!

Uzun lafın kısası RFTS son derece cılız bir oyun. Adeta göstermelik olarak hazırlanmış. Sanki hayatında hiç oyun yazmamış ya da bilgisayarla alakası olmamış biri bir Master of Orion yıl da bir ... bilgisayar ekranında söyle uzaktan on saniye gine görmüş de, ne ... bunu ortaya çıkarmış. Oyun için bu, öylesine anlamsız, öylesine yavan bir oyun. Aslında oyunu değerlendirecek bir durum varmıyor. Master of Orion'un çıkalı yaklaşık 5-6 seneden fazla oldu sanırım ama bu oyun onun eline su dökemez, hem de hiçbir açıdan. Size tavsiyem, bu tarz oyunları seviyorsanız RFTS'dan uzak durmanız. Şahsen ben yakında çıkacak olan Master of Orion 3'ü bekliyorum, ne de olsa bu isim bu tarzın duayeni sayılır.

Mad Dog

Alternatif

Master of Orion

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bu grafikler bundan 5 sene önce olsa belki vasat sayılırdı, şimdi ne sayılır ...

Ses ve Müzik
Bu oyunu çalıştırmak için ses kartı gerekiyor, ama onun dışında ses kartı ne işe yarıyor belli değil

Oynanabilirlik
Son derece yüzeysel ve sıkıcı. İnsan kısa sürede intihara meyilli bir hal alıyor

Atmosfer
Ne atmosferi? Oynarken uyku bastırdı, kapatıp yattım, hem de ilk 20 dakikada. Yeterli mi?

LEVEL Notu 13

Minimum: Pentium 200 MMX, 64 RAM, 4x CD

Ekstra: Oyunu başka niyetlerle de kullanabilirsiniz

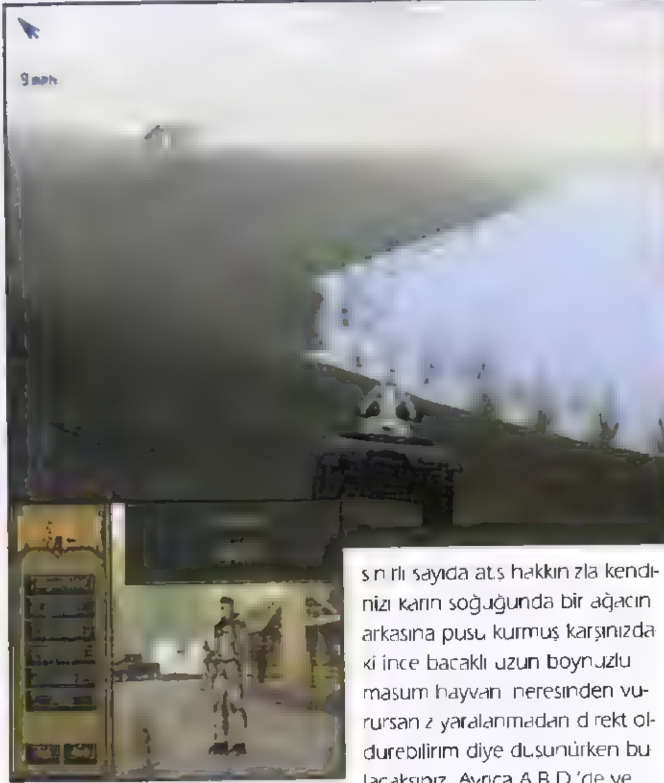
DEER HUNTER 4

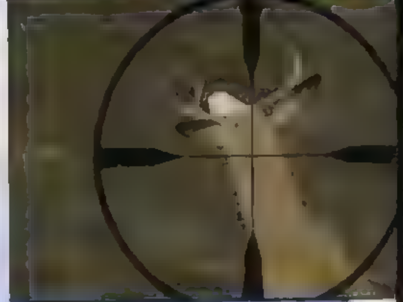
Sanal geyik kıyımına devam. Ama bu kez isteyen geyik oluyor.

Yapım: Sunstorm Interactive | **Tür: avlama simulasyonu** | **Web: www.sunstorm.net**

Hayvanları koruma derneğinin Avrupa'da bu oyuna tepkisi nasıldı bilmiyorum, ama sivri sinekleri bile öldürmeden uzaklaştırmaya çalışan beni bile şaşırttı, şu geyik avlama fikri. Bildiğiniz ve gördüğünüz gibi oyun Deer Hunter'ın dördüncü versiyonu. Ama tabii kimi küçük kimi büyük bir çok değişiklik bizi bekliyor.

Oyunda grafiklerdeki bariz artışı, ses efektlerini ve yeni silahlar gibi yenilikleri bir kenara bırakırsak, en büyük değişiklik oyuna çok büyük bir eğlence katmış ve iyi düşünülmüş geyik bölümü. Bu bölümde geyiğin ta kendisi oluyorsunuz ve sizi avlamaya çalışan avcılardan kaçıyorsunuz. Avcıları avlayıp puan alamayacağınıza göre amacınız belli hareketleri yaparak belli bir mesafe kadar yaklaşarak puan toplamak. Bazı hareketlerde bulundukça puanınız artıyor ve böylece boynuzunuz uzuyor (gülmeyin, gerçekten).





Alternatif
Industry Giant

Eğer avcı olursanız da, önce sizden bir karakter yaratmanız isteniyor. Daha sonra silahınızı seçiyorsunuz, ki burada yayla oktan 44'lük magnuma kadar envai çeşit silahlar sizi bekliyor. Silahların, menzilleri, atış şekilleri ve diğer tüm özellikleri epey gerçekçi yapıldığından, ekipmanınızı seçerken titiz davranmanızı ve tüm oyunun kaderini etkileyecek bu kararı verirken emin olmanızı tavsiye ederim.

Oyuna başladığınızda, oyunu iki modda oynayabileceğinizi göreceksiniz. Oyunun ilk modunda aynı bir real time strateji campaign'siz oynar gibi özgürsünüz. Quickhunt adlı bu modda istediğiniz anda, istediğiniz silahla geyiklerin cücüğünü durmek üzere yola çıkabilirsiniz. Çok daha zevkli olan ikinci modda ise gerçek bir geyik avlama sezonuna girer ve tüm mevsimleri, yerleri, hava koşullarını yaşarsınız. Ama bir çoğunda belli kısıtlamalar olacak. Mesela sonbaharın başlangıcında sadece ok ve yay kullanabileceksiniz. Gerçi sonbaharın sonunda ve kış aylarında istediğiniz silahı kuşanabiliyorsunuz ama yine de çeşitli kısıtlamalar mevcut olacaktır. Kimi zaman sınırlı sayıda atış hakkınızla kendinizi karın soğuğunda bir ağacın arkasına pusu kurmuş karşınızdaki ince bacaklı uzun boynuzlu masum hayvanı neresinden vurursanız yaralanmadan direkt öldürebilirim diye düşünürken bulacaksınız. Ayrıca A.B.D.'de ve Kanada'da geçen 6 yeni alan, 3 geyik türüyle birlikte bu karşılaşmaları yapmak için sizi bekliyor olacak.

Oyunun genel grafik yapısında serinin bir önceki versiyonlarına göre epey gelişme var. Mesela eskiden oyundaki ağaçlar çok kalitesiz ve yapmacıktı. Şimdi çok daha gerçekçi ve başarılı 3D ağaçlar var, ki bir çok zaman havaya sokabiliyor insanı. Grafiklerdeki bu etkileyici değişimin tabii ki bir bedeli var. Tüm ayrıntıları açıp her detayı en yüksek seviyede tutarsanız en hızlı makineler de bile biraz bocalama ve bazı yüklemeler oluyor. Dolayısıyla kimi efektleri kapatmanız, gerek makinenizin gerekse de sizin ruh sağlığınız için iyi olabiliyor. Efektlerde yaratılmaya çalışılmış 3D ses ise kısmen başarılı. Yapay zeka da beklediğimden gelişmiş çıktı desem yalan olmaz (yaraladığınız geyikler duruma göre kimi zaman kaçmaya çalışırken, kimi zaman da "battı balık yan gider" hesabı üzerinize saldırabiliyor).



Sonuç itibarıyle Deer Hunter 4, diğer serilerden çok daha gelişmiş olarak karşımıza çıktı. Multiplayer özellikleri de olan ve geyik avından başka bir anlamı ve strateji teşkil etmeyen bir oyun olsa da gayet eğlendirici olabiliyor. Aslında size bence onu bunu bırakın da, biraz tavuk avlayın, çünkü Moorhuhn 2 muhteşem bir oyun!!! İnanın Diablo 2'den daha hızlı bağımlılık yapabiliyor (ama onun kadar uzun sürmüyor :)).

Not: Dikkat! Yukarıdaki açıklamada geçen tüm adlar sahtedir. Gerçek hayatla ilişkisi tesadüften daha fazlası değildir. Oyunda oynayan hiç bir geyik canlı değildir ve bilgisayar efektlerinden oluşmuştur! Lütfen evde veya ormanda oyunu canlandırmaya denemeyin! Yaşam kutsaldır, unutmayın.

- Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

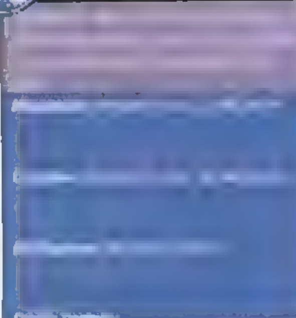
Grafikler
Eskisine nazaran daha iyi. 3D orman güzel yapılmış, ama tüm detaylar için iyi bir makineye ihtiyacınız var.

Ses ve Müzik
Oyun içi müzik yok, ses efektleri de görmeden geyiklerin nerede olduğunu duyabileceğiniz kadar iyi.

Oynanabilirlik
3 zorluk seviyesi var. Kolayca alışabilirsiniz, herhangi bir karışıklık yok. Geyik olma şansınız var.

Atmosfer
Geyik avlamak fikri diğer oyunlardan farklı bir klasmana sokuyor bu oyunu.

75 LEVEL Notu



STEEL BEASTS

Yapım: Shrapnel Games **Dağıtım:** Shrapnel Games **Tür:** Simülasyon **Web:** www.steelbeasts.com

Biliyor musunuz, bu tanklar yeniyken tanesi neredeyse milyon dolara filan mal oluyor. Tabii burada 50 ton ve üstü ana muharebe tanklarından bahsediyorum, fabrikadan yeni çıkmış ve gıcır gıcır amballajındayken. Ama aradan biraz zaman geçince işte o başka bir hikaye. Gelişmiş ülkelerin orduları her zaman için çok eskiyen tankları ya parçalayıp hurdaya çıkarırlar, ya da silahlarını filan söküp satışa çıkarırlar. Mesela İngiltere'de yaşıyorsanız, 20 yaşındaki bir Chieftain tankını 1000 Sterling gibi bir paraya satın alabilirsiniz, hem de tamamen işler durumda! Tabii modern savaş alanında fazla bir işe yaramazlar belki, ama kendi çiftliğinizi ya da devrim yapmayı planladığınız bir üçüncü dünya ülkesi varsa o zaman durum değişir. Tıpkı bilgisayarlar gibi değil mi? Yeniyken leş gibi para bayılıp, gururla arkadaşlarınıza gösterdiğiniz, ama kısa süre sonra demode olduğunda oturup nasıl yenileyeceğinizi kara kara düşündüğünüz para



tuzakları bunlar. Ah, ama en azından bir bilgisayar kullanarak masum insanları öldürmeniz pek mümkün değil, yani kasayı kaldırıp kafalarına fırlatmadıkça değil.

Sardalya Konservesi

Çoğu insan bir savaş alanında en güvenli yerlerden birinin bir tankın içi olduğunu zanneder. Burada iki büyük yanılgı söz konusudur: öncelikle bir savaş alanında "güvenli" diye bir yer yoktur. İkincisi de, bir tankın içi olabileceğiniz en sakat yerlerden biridir, çünkü bu meretler savaş alanında boy gösterdikleri anda, oluşturdukları tehdit yüzünden öncelikli hedef haline gelirler. Ve günümüzde piyadeler bir tank ortaya çıktığında onun hesabını görebilecek kadar iyi donatılırlar. Ama tabii ateş gücü ve moral etkisi açısından bu meretlerin ne kadar tehlikeli olduğu gerçeği su götürmez. Steel Beasts merak sizi alıp savaş alanındaki bir tankın içine koyuyor, ve işlerin nasıl yürüdüğünü görmelerini sağlıyor. Pek tanınmamış bir firmanın yapımı olmasına rağmen oldukça şaşırtıcı bir potansiyele sahip bu oyun. Sadece tankın dümeni ya da topuna geçmenizi değil, aynı zamanda komutanlık oynamanızı da sağlıyor. Ama büyük eksiklikleri var.

Panzerkampfwagen Mk VII.

Öncelikle Steel Beast bir tank simülasyonu olarak öğrenilmesi ve oynanması oldukça kolay bir oyun. Tankın her düğmesini çevirmek ve kolunu itmekle uğraşmıyorsunuz, bunun yerine dikkatinizi bulunduğunuz istasyona ve savaşa yöneltebiliyorsunuz. Atış istasyonundan kuleye kadar pek çok yerde bulunabilirsiniz, her istasyonun yapacak başka bir görevi var. Mesela kapağı açıp dışarı çıktığınızda ya da kulenin içinden etrafı gözetlerken komutan rolüne bürünüyorsunuz. Hedef seçmek, atış emri vermek, gidilecek yönü göstermek ve savaş alanındaki diğer



unsurlara komuta etmek sizin işiniz oluyor. Genelde oyunun büyük kısmı burada geçiyor, çünkü bu hem zevkli hem de gerekli. Azıcık bile yabancı diliniz varsa Tutorial kısmındaki görevleri sırasıyla oynayarak işi çabucak kapabilirsiniz.

King Tiger

Grafik ve ses açısından bir mucize beklememeniz gerektiğini söylemeliyim. Ancak bu grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor, sadece pek gösterişli değiller ama yine de iş görüyorlar. Efektler de öyle, ses ve grafik efektleri fazla detaylı değil ama kulede dururken etrafınızda vızıldayan sabotları rahatça görebiliyorsunuz, eh bu da idare eder. Bu oyunun esas problemi tamamen başka. Her ne kadar oynaması kolay ve zevkliyse de, oynayacak fazla bir şey yok. Oyunda bir sürü tek kişilik ve Multiplayer görev var, ve bir de harita editörü, ama senaryo yok. Seferberlik görevleri bir dizi bağlantısız tek görevden oluşuyor, kafanıza göre oynayın. Eh tabii bu durumda elimizdeki oyun pek bitmemiş sayılır. Doğrusu yazık olmuş, iyi bir potansiyel bu şekilde heba edilmiş gibime geliyor. Bir tank simülasyonu olarak fena değil, ama bir bilgisayar oyunu olarak çok eksik yanı, eh kararı sizin ona göre verin.

M. Berker Güngör

Grafikler
Basit ve nispeten temiz oldukları söylenebilir, ama Quake 3 tarzı bir 3D görüntü beklemeyin.

Ses ve Müzik
Sadece menüde müzik var, ses efektleri de çok detaylı değil, ama yine de iş görüyor.

Oynanabilirlik
Şaşırtıcı derecede iyi. Tutorial görevleri size işi çabucak öğretebilir. Ama adam gibi konusu olan bir Campaign yok.

Atmosfer
Fena değil. Burada [illegible]

85 LEVEL Notu



SEARCH AND RESCUE 2

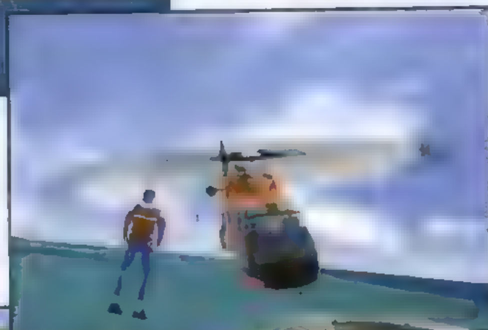
Yapım: Stardock Systems | Dağıtım: Ubi Soft Entertainment | Tür: Strateji | Bilgi için: www.ubisoft.com

[illegible]





Industry Giant







LEVEL Karnesi

Grafikler
Üç boyutlu grafikler çevrede olan biteni ve olaya müdahale etmenizi kolaylaştırıyor

Ses ve Müzik
İnleyen yaralıların acılar içinde kıvranmaları ve sizin mafia helikopteri daha kötü kullanmanız mükemmel bir fikir

Oynanabilirlik
Yaralıların beşyüz metre yüksekten zevk için aşağı yakınlar oyunu sizin için oldukça zorlaştırıyor.

Atmosfer
Deniz seviyesinde 6milibar olan basınç atmosferin yüksekliklerine çıktıkça azalıyor ve oksijen yetersiz kalabiliyor

79 LEVEL Notu

ARMY MEN: WORLD WAR

Yapım: 3DO | **Dagıtım: 3DO** | **Tur: Aksiyon/Strateji** | **Bilgi İçin: www.armymen.com**

3DO firması, her PC oyununu sağlam bir pazarlamayla piyasaya çıkarmasına rağmen Army Men World War için böyle bir girişimde bulunmadı. Oyunu biraz inceledikten sonra bunun nedenini hemen anlayabilirsiniz. 1997 yılında çıkan orijinal Army Men'den beri önemli hiçbir değişiklik yapılmaması gerçekten çok acı. Ve en kötüsü de kurşun askerlerin bir kez daha gerçek savaş meydanlarına dönmesi. Army Men II, en azından kurşun asker esprisine uygun mekanlar (ev, yorda, mutfak tezgahı, hobi odası ve arka bahçedeki kum havuzu gibi). Eminim çocukluğunda kurşun askerlerle oynayan aranız bu mekanlarda yabancılık çekmemiştir. Anlayacağınız yeşil askerciklerin işlerini terk edip yeni stratejiler geliştirmeye niyet yok.



Yaşayacak mı doktor?

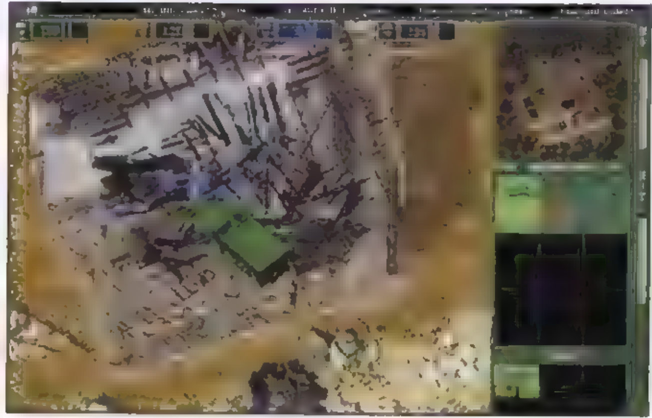
Girişte yazdıklarımdan sonra Army Men: World War'un çok kötü olduğu izlenimine kapılabilirsiniz ama aslında o kadar da kötü değil. Hatta eğlenceli bile sayılabilir, özellikle yeni PC oyuncuları ve tüy siklet kategorisinde olanlar için. Tabii şöyle düşlerinizi geçirebileceğiniz bir oyun arıyorsanız, bu aksiyon strateji oyununu zayıf bulabilirsiniz.

Görsel olarak da oyunda pek bir değişiklik yok. Aynı tepeden 3D izometrik bakış açısı, 2. Dünya Savaşı yerleşimleriyle bezenmiş, bu yerleşimler arasında, çıkartma yapılan kumsallar, balta girmemiş ormanları, bomba almış şehirleri ve terkedilmiş köyleri saymak mümkün. Tabii grafikler hakkında heyecanlanmamanız gerektiğini şimdiden belirtmeliyim. Ekran çözünürlüğünü değiştirmenin hiçbir yolu yok. 640x480 piksele mahkumsunuz. Eminim bu durum çoğu pahalı 3D kartı sahibi oyuncunun hoşuna gitmeyecektir.

Cephanemiz bitmek üzere!

Bir kez daha çocukken oynadığımız yeşil plastik adamcıkların dijital versiyonlarıyla karşı karşıyayız (serinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi). Yani oyunda ki askerlerimizin alabildiği pozisyonlar bile orijinale sadık kalmış. Diz üstü çökmek, yerde sürünmek, süngüyle saldırmak, bir alev silahı taşımak gibi. Tabii hareket halindelerken bu pozisyonları ayılayamıyorsunuz, ama durdukları zaman orijinallerine çok benziyorlar.

Oyunumuz hem single player hem de multi player oynanabiliyor. Orijinal oyunda 30'un üzerinde görev varken, Army Men: World War 15 görevi bir senaryo altında toplamış. Görevlerin tekrar tekrar oynanabilecek hiç bir özelliğinin olmadığını söylememe gerek yok sanırım. Görevler çoğunlukla esirleri kurtarmak, radar istasyonlarının yerini belirleyip onları yok etmek, bir tank birliğini durdurmak, ağır topları susturmak gibi hedefler içeriyor. Hedeflerin dışına çıkıp arazide kafanıza göre takılırsanız, ekstra silahlar ve sağlık bonusları bulma şansınız çok yüksek.



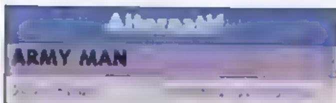
Gelelim silahlara: oyunda II. Dünya Savaşı'na özgü tüfekler, dürbünlü tüfekler, makineliler, el bombaları, havan topları, bazukalar var. Ayrıca hava saldırısı yaptırabiliyor ve paraşüt birliği çağırabiliyorsunuz. Tank, jip, kamyonet gibi araçlara binip kullanmanız ve taret toplarına adam koymanız da mümkün.

Oyunu iki şekilde multiplayer oynayabiliyorsunuz. Birincisinde yapay zekalı (en fazla üç tane) rakiplerinize karşı oynayın veya onlarla müttefik olun. İkincisinde ise aynı şekilde arkadaşlarınızla karşı karşıya (sadece bir oyuncuda CD ROM'un olması yeterli). Her iki mod da aynı 16 multi-player haritasını ve aynı 10 oyun seçeneğini içeriyor. Ayrıca yeni başlayanlar Boot Camp seçeneğine tıklayıp tutorial'a bir göz atabilir. Uygun bir hızda kontrolleri öğrenmek ve oyun mekaniğini kavramak çok faydalı olabilir.

Son söz sizin...

Yapay zeka biraz zayıf kalmış, özellikle yön bulma konusunda. Birimlerin birbirine takılıp kalması ve bunun sonucunda oyuna bir önceki save'den başlamanız gibi olaylar yaşanabiliyor. "Görünmez" duvarlar sayesinde her haritada belli yolları takip etmek zorunda kalıyorsunuz. Aslında Army Man: World War'u daha çok bir ek enti paketi olarak düşünebiliriz. Daha önceki Army Men serisini tuttuysanız hiç durmayın derim. Ama benim tercihim Commandos'tan yana.

Güven Çatak



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Tabii ki kötü. 640x480 pikselden ne beklenebilir ki? Grafik kalitesi gerçekten bana çocukluğumu hatırlattı!

Ses ve Müzik
2. Dünya Savaşı'na ait marşları mono olarak dinleyebilirsiniz. Seslendirme ve ses efektleri tam bir komedi. Oyunu ses-

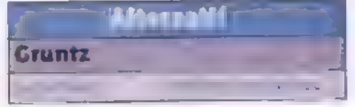
Oynanabilirlik
Oyun kolay bir arayüze sahip. Zaten tutorial her şeyi tek tek anlatıyor. Yapay zeka acınacak halde.

Atmosfer
Bilemiyorum ama ben II. Dünya Savaşı havasına giremedim ve sizin de girebileceğinizi pek sanmıyorum.

LEVEL Notu 45

CHICKEN RUN

Yapım dağıtım: Activison | Tür: Arcade | www.activision.com



Geçen ayki Hot Chicks'den sonra bu ay da tavuklarla ilgili bir oyun incelemeden edemedim. Fakat hatırlarsanız Hot Chicks'de ne tavuk ne de piliç vardı. Bu ay Chicken Run ile piliç olmasa da gerçek tavuklarla uğraşacağız. Oyun daha gösterime girmeyen aynı isimli filmin interactive arşivi şeklinde CD'ye konulmuş. Daha doğrusu oyun kısmının dışında filmle ilgili dosyalar, resim ve videolar var. Daha önce filmin fragmanını görmediyseniz bilginiz olması açısından filmde kullanılan tekno olojinin Toy Story filmiyle aynı olduğunu söyleyebilirim. Yine hamurdan yapılmış gibi gözüken karakterler bilgisayarda render landıktan sonra sahneler yine bilgisayarda oluşturulmuş. Fakat işin asıl komik yanı filmin ünlü action filmleriyle dalga geçen sahneleri olacak olması. Filmden önce gelen oyununa ve beraberinde çıkan dosyalarına bir göz atalım.







Film gelse de...

Kolay bir kurulumdan sonra oyuna girdiğinizde karşınıza gece yarısı büyük bir kümesi gösteren bir ana menüyle karşılaşacaksınız. Buradaki tavuk barakalarının her biri farklı bir bölüme giriyor. Oyunların olduğu iki bölümden ilk "Run Chicken Run". Bu menüye girdiğinizde karşınıza çıkan iki seçenekten biri alıştırma yapmanızı sağlıyor ve oyunun nasıl oynanacağını öğrenmenize yardımcı oluyor. Diğer seçenek ise asıl oyuna giriyor. Kuşbakışı gördüğümüz kümeslerin bulunduğu alanda yolun ortasındaki delikleri ekranın üstündeki uygun tahta ve metal parçalarını yerleştirerek tavukların kümesten sağ salim kaçmalarını sağlıyoruz. Burada önemli olan birkaç nokta var. İlki el çabukluğunun önemli olması. İkinci önemli nokta ise doğru deliğe doğru parçayı koyabilmek. Bunun için hangi tavuğu hangi yöne götürmek istediğiniz ve tavuğun büyüklüğü ile ağırlığı önemli. Bu püf noktaların oynadıkça kendiniz bulabilirsiniz. Diğer oyunun olduğu bölümde ise sadece sağ sol tuşları ile yine el çabukluğunuzu kullanmak zorundasınız. Bir barakanın üstünden atlayan tavukları yaylı bir aletle yere düşürmeden kümesin dışına atlatmalısınız. Bu işler uzaktan zor değilmiş gibi görünse de iki oyunda da bölümler ilerledikçe daha kısa zamanda daha fazla tavuğu kurtarmanız söylenince eliniz ayağınıza karışıyor.

CD'nin içindeki oyunlar hakkında iyi veya kötü şeklinde bir yorum yapmak zor. Çünkü oyunlar şimdiki FPS, RTS tarzı oyunların tersine daha çok modern Tetris havasında. Sadece yapılan iş ve ortamlar farklı. Grafikler hiç bir grafik kartını zorlamayacak şekilde yapılmış. Ekranda bir kümes resminin üzerinde hareket eden tavuk şekillerinden başka bir hareket yok. Sesler ise oldukça basit. Her şeyin bu kadar düşük düzeyde olması belki de diğer oyunlardaki kadar göz ve kafa yormuyor.



...izlesek.

Oyun bölümlerinden başka diğer 3 bölümde filmle ilgili dokumanlar var. Bu bölümlerden ilk masaüstünüzü filmden materyallerle süslemeniz için yapılmış. Gerçek sahnelerden oluşan yüksek kalitedeki duvar kağıtları, masaüstünüz için değişik ikonlar, mouse işaretleyiciniz için değişik cursorlar ve Windows'da kullanabileceğiniz sesler bu bölümde bulunanlar. "Egg Savers" adlı bir diğer bölümde bilgisayarınızda kullanabileceğiniz ekran koruyucular var. Bu ekran koruyucular 3 değişik modda hazırlanmış. İlkinde bir önceki bölümdeki filmden görüntülerin arka arkaya ekrandan geçmesi, ikincisinde tavukların farklı kaçış animasyonları sonucunda ise bir kağıt üzerine farklı kaçış planları çizilmesi söz konusu. Son bölümde ise filmdeki ana karakterlere ait filmden farklı uzunlukta videoklipler var. Bunları izlemek oldukça eğlenceli.

Bir oyundan çok bir eğlence paketi kabul edilebilecek Chicken Run'ın içinden aynı zamanda bir CD Player programı ve ekranınızda durabilecek bir saat programı da çıkıyor. Filmi merakla bekleyenler ve bilgisayarını renkli şeylerle süslemek isteyenler için vakit geçirebilecek bir paket. Fakat asla iyi bir oyun olduğunu düşünerek satın almayın.

Grafikler
Oyun bölümlerinin grafikleri Tetristen farksız. Fakat zaten daha iyisini bu oyuna yapmak da mümkün değil.

Ses ve Müzik
Oyun içinde seslerden bahsetmek mümkün değil. Çünkü ses kullanılacak bir oyun değil.

Oynanabilirlik
Zorlaştıkça sıkılabilirsiniz. Ama hırs yapıp başına dikilmeniz de mümkün. Mantığı oldukça basit bir oyun.

Atmosfer
İçindeki ek paketleri güzel. Fakat oyun hakkında bir şeyler söylemek doğru değil. Çünkü bir atmosfer yok.

35 LEVEL Notu

ANIMORPHS

Yapım: 3DO **Dağıtım: 3DO** **Tür: Aksiyon/Strateji** **Bilgi için: www.armymen.com**

Dünya kötü yaratıkların tehdidiyle karşı karşıyadır (Bir kez daha!). Yeerks adı verilen bu yaratıklar insanoğlunu gizliden gizliye asimile etmeye başlamışlardır (Bir kez daha!). Ama gerçeğin farkına varan ve kötü güçlere dur diyebilecek birileri vardır (Bir kez daha!). Bu bir avuç genç dünyanın son umududur (Bir kez daha!).

Kim demiş klasik konular iş yapmaz diye? Zaten iş yapmasalardı klasik de olamazlardı. Nitekim Animorphs'un hem roman, hem TV dizisi, hem de bilgisayar oyunu sektörlerinde boy göstermesi de bunun bir kanıtı.

KUŞ OLDUM...

Animorphs'da sakin bir yaz tatili geçirmeyi planlayan beş genci yönetiyoruz. Tobias, Jake, Cassie, Rachel ve Marco adlı dostlarımızı sıradan insanlardan ayıran önemli bir fark var. Onlar dokundukları hayvanın DNA'sına erişme ve istedikleri o hayvana dönüşme yeteneğine sahipler. Ancak gençlerin tatiller düşündükleri kadar rahat geçmeyecek gibi. Cassie'nin anne ve babasının Bay Foster adlı gizemli bir kişilikle yaptıkları görüşmeler ve bu görüşmelerin başlıca konusunun yakınlardaki bir madende yapılan hayvan araştırmaları olması bizimkilerin ilgisini çekiyor. Yaşıtları gibi boş arsada top koşturmak yerine burunlarını kendilerini aşan olaylara sokuyorlar. Araştırma, onları Foster'ın ofisinden Yeerk üslerine uzanan karışık maceraların içine doğru çekiyor.

...GORİL OLDUM...

Oyun, her bölümde ayrı bir şekilde ilerliyor. Kimi bölümlerde tıpkı bir adventure gibi grubu temsilen bir kişiyi yönetiyor, çevrede dolaşıp işinize yarayacak araç ve gereçleri topluyor, karşılaştığınız bulmacaları çözüyorsunuz. Kimi bölümlerde ise tek bir karakterin hayvana dönüşmüş halini kontrol ediyor, platform oyunu şeklinde belli bir süre içinde karşınıza çıkan engelleri aşarak parkuru tamamlamaya çalışıyorsunuz. Savaş sahnelerinde ise sıra sıra oynayarak rakiplerinizi alt etmek zorundasınız.

kazanmalısınız. Çünkü belli yerlerde ancak dönüşümünüzü tamamlayarak ilerleyebiliyorsunuz. Örneğin yüksek bir yere çıkmak için goril, su kanallarından geçmek için balığa ya da etrafı kolaçan etmek için yarasaya dönüşmeniz gerekiyor. Ancak amaca ulaşmanın tek yolu bu değil, yolunuzu bulabilmek ve bulmacaları çözebilmek için pusulalar, haritalar, gizlice odasına girdiğiniz kişilerin randevu defterleri, bilgisayar kodları gibi kaynakları da bulmanız ve doğru yerde kullanmanız gerekmekte. Bu arada tuhaf ama her bölümü bitirdikten sonra Practice menüsünden girip o bölümü tekrar oynayabiliyorsunuz.

BİR DE ADAM OLABİLSEM !

Savaş sahneleri ise başta karışık görünse de zamanla alışılıyor. Savaşa girmeden önce her grup



üyesi için onun dönüşebildiği bir hayvanı belirlemeniz gerekiyor. Savaş boyunca karakterler o hayvanın şeklini alıyorlar. Savaş sıra sıra oynanmasına karşın gerçek zamanlı olarak işliyor. Sırası gelen karakterin etrafında on saniye içinde yok olan mavi bir halka beliriyor. Siz bu on saniye içinde tuş kombinasyonlarıyla yapacağınız saldırıyı seçiyorsunuz. Süre bitiminde de saldıracağınız rakibi seçiyorsunuz. Elbette rakipleriniz de boş durmuyorlar, onlar da size sırayla saldırıda bulunuyorlar.

Animorphs, olaylar arasındaki bağlantıyı iyi kurmuş olsa başarılı sayılabilecek bir kurguya sahip. Ancak bölümlerin birbirlerinde kopuk kopuk ilerlemeler ve yüklemelerin sıklığı bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Karakterler arası konuşmalar, her birinin aynı olaya değişik tepkiler vermeleri ve seslendirmeler başarılı. Ancak aynı durum ne yazık ki grafikler için geçerli değil. Işıklandırmalar iyi olsa da poligonların az olması gözü rahatsız ediyor. Oynanabilirliğin de özellikle savaş ekranlarında geliştirilmesi şart. Özetle düşünce güzel ama biraz daha gayret istiyor. Hele Metal Gear Solid piyasadayken oyunseverlerin Animorphs gibi pek çok action-adventure'ı daha göz ardı etmeleri hiç zor değil!

Batu & Gökhan

Alternatif

Norse by Norsewest

Grafikler

Bazı mekanların karanlık ve poligon sayısının az olması hoş değil. Karakter animasyonları da beklenen[i] veremiyor.

Ses ve Müzik

Karakterlerin seslendirme[...] bir şey yok. Arka plan müziği ise ne öyle ne böyle, durumu kurtarıyor.

Oynanabilirlik

Özellikle savaş ekranlarının daha gelişmiş bir tutorial'a, daha basit ve daha az sıkıcı bir tasarıma gereksinimi var.

Atmosfer

Öykü[ye] kendinizi verebilirseniz oyun ilginizi çekebilir. Tabii bu arada kısa ama çok sayıda yükleme süresi dikkatinizi dağıtabilir.

LEVEL Notu 66

KISA KISA

Head Rush

Aslında bu oyun güzel bir oyun ama biz Türkler için yapılmamış. Şimdi hakkını verelim oyunu güzel yapmışlar. Harika espriler, güzel grafikler ve animasyonlar ile çok akıcı bir yarışma oyunu Head Rush. Oyun başladığında kendinize mimik bir ikon seçiyorsunuz, bu ikon yarışma boyunca size eşlik ediyor ve soruları bildiğinizde komik bir şekilde çıldırıyor. İkonu seçtikten sonra yarışma başlıyor. Her yarışma belli bir para ödülünü de beraberinde getiriyor. Sorular çok çeşitli ve içlerinde ufak ipuçları barındırıyorlar. Fakat maalesef Amerikalılar için hazırlandığından onların popüler kültürüne hitap ediyor ve doğal olarak cevapları bilemediğiniz bir çok soruyla karşılaşıyorsunuz. Ayrıca tabiiki çok iyi İngilizce gerektiriyor. Eğer MTV izliyorsanız aradaki animasyonlar ve yarışmanın geneli gidişi çok hoşunuza gidecektir. Fakat bu görsel şölenin arkasında çok sağlam bir ekibin olduğunu da belirtelim. You Don't Know Jack gibi bir şaheserin yapımcıları olan arkadaşlar bu oyuna da aynı yaratıcılıkları yansıtmışlar. Oyun içerisindeki konuşmalar daha doğrusu spikerin sunumu bir harika. Yanlış cevap verdiğinizde ya da bildiğinizde hep ayrı tepkiler veriyor. Bu tepkilerde öyle sıradan bilgisayar cevapları değil yarışma sunar gibi kayıtlar a tek tek uğraşmışlar. Eğer tüm dünyanın tek bir ortak kültürü olsaydı bu oyun çok satabilirdi ama yalnızca Amerikalılara hitap ettiğinden bizde beş para etmez maalesef.

Firma: Salı pazarı
Tür: Patlıcan
Saçmalık Derecesi: 50

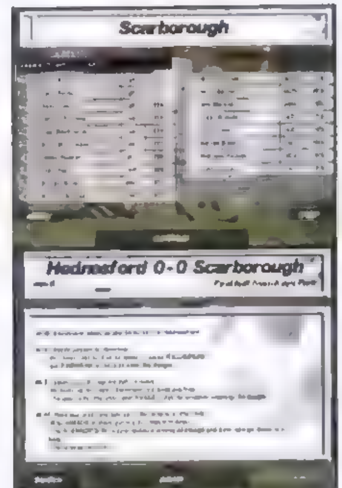




GIANT KILLER- SEASON 1999 - 2000

Firma: Can sıkıcı oyunlar Ltd.
Tür: Can sıkıcı oyun
Saçmalık Derecesi: 75

Gökhan- Pas versene Cem benim önüm boş. Sen sonra koşarsın bende sana atarım sende kaleye vurursun. Bak bir dahaki atağımızı öyle yapalım tamam mı?
Cem- Tamam ama adamlar sert savunma yapıyorlar.
Gökhan- Ya oğlum o zaman benle ver kaç yaparsın ben topu biraz sürüp orta yaparım.
Onur- Çocuklar maçı boşverin şu yandaki hatununun gözlerini gördünüz mü çok hoş ben onunla tanışmak istiyorum.
Başta Cem olmak üzere hepimiz- Onur ya oyna ya kır stir ama bari şu oyuna kadın sokma olur mu?
Serpil- Hadi çocuklar santra yapın artık hava soğudu üşüyorum.
Tuğbek- Top bana gelince ne yapayım?
Batu- Vur.
Tuğbek- Nasıl?
Batu- Vazgeçtim sen vurma bizi seyret istersen.
Tuğbek- Ama ben de gol atmak istiyorum.
Gökhan- Hadi çocuklar karşı takım sıkıldı artık gidip oynayalım.
Burak- Beyler burcum kova ama korkmayın iyi kaleciyimdir.
Herkes- İnşallah.
Onur- Abi kız çok derin bakıyor ya.
Cem- Bakar bakar ama o ay sonra başlar.
Berker- Beyler ben askerdeyken
Tuğbek- Amannnnn çabuk santra yapın, Berker gene postallarından bahsedecek!
Emin- Beyler bu sana çok kalabalık oldu iyi pas yapalım.



Maçın sonucu: Gökhan bitkin, Cem Onur'a kızgın, Onur aşık, Batu mutlu, Berker dimdik ayakta, Burak yara bere içinde, Tuğbek neşeli, Serpil nezle, Emin mavi gözlü kızla yemekte SKOR 8-6 kazandık!





HIGH IMPACT PAINTBALL

Firma: Kenny G
Tür: Love Story
Saçmalık Derecesi: 92

Paintball Türkiye'de şöyle iki üç senedir duyulmaya başlanan bir spor. Bilmeyenler için tarif edeyim. Bir çayır çimenlik alanda oynanır. Alanda saklanacak yerler mevcuttur. Her iki takımda birbirini havalı tabancalarla vurmaya çalışır. Bu havalı tabancaların mermileri rakibe çarptığı zaman patlayıp içindeki boyayı rakibine bulaştıran ve böylece onu vurduğunuzu belgeleyen niteliktedir. İşte olay temelde bundan ibarettir. Yalnız oyunu öyle "lay lay lom amanda vuruldum oleyim bari" tarzında düşünmeyin. Mermiler size çarptığında eğer az korunan bir yerinizse (kolunuz bacağınız falan) anında morartır ve şişirir. Zaten bunun içinde başınıza kask ve maskeyle korursunuz, üzerinize de kalın ve eski bir şeyler giyersiniz. Bu yüksek adrenalinli tecrübeyi koca dergide yaşayan iki kişi var biri Cem bir de benim. Ama oyunu kısa kısaya almamızın asıl sebebi oyunu oynamış olmam değil gerçekten çok başarısız ve üzerinde az uğraşılmış bir oyun olması. Bu yüzdende yazacak fazla bir özelliği yok. Grafikleri berbat, ses efekti yok gibi, oynanış felaket. Paintball'da mermiler iç boya dolu olduğu için atıldıktan sonra havada yön değiştirir-ler ve asla attığınız ikinci bir mermi birincisiyle aynı yere gitmez. Koca oyunda başarıyla yaptıkları tek şey bunu doğru uygulamak olmuş o kadar. Ama mermiler yakın mesafede çok büyük bir sapma göstermezler. Yani 1 metre içerisinde ard arda atılan iki mermi hemen hemen aynı noktaya düşer, bu oyunda düşmüyor. Kısacası benim size tavsiyem oyunu almak yerine Türkiye'de bu işi yapan bir yer bulup orada arkadaşlarınızla beraber eğlenmeniz, temiz hava alıp güzel bir gün geçirmeniz. Gerçeği dururken oyunun kıyısından köşesinden geçmeyen bu başarısız oyuna ne para ne de zaman harcamayın hiç değmez.

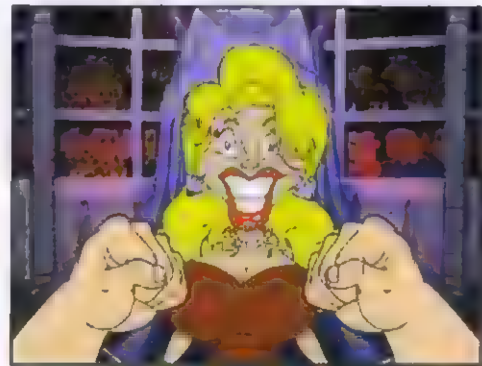




Who Wants to Beat Up A Millionaire

Firma: Bol para.com
Tür: Ah bir zengin olsam
Saçmalık Derecesi: 98

Ülkemizde astronomik paralar dağıtan bir sürü yarışma bu sıralar çok moda. Milletimiz Özal döneminden bu yana başlayan bir alışkanlıkla kısa yoldan para kazanma eğilimine olduğundan kanallar rating rekorları kırmaya ve bir sürü seyircide para alın hayalini kurmaya ve ağzını sulu aka aka yarışanları seyretmeye bayılıyor. Bu tip yarışmalar Amerika'da ve benim görebildiğim kadarıyla Almanya'da uzun zamandır mevcut. Zaten ülkemizdeki yarışmalarda onların lisansıyla yapılıyor. Elimizdeki oyunda bu tip bir yarışma ama ortada bariz bir fark var. Bu kez soruları bildiğinizde bir milyoner dövme hakkını kazanıyorsunuz! Dövebileceğiniz 4 adet milyoner var. Bunlar bir petrol zengini, yaşlı zenginlerin parasını yiyen bir "hanım" dolar milyoneri babasının parasını harvurup harman savuran bir züppe ve bilişim teknolojilerinden zengin olmuş bir asosyal çocuk. Her soruyu bildiğinizde Allah ne verdiyse girişiyorsunuz ve yarışma ilerledikçe kafa göz dağıtmaya başlıyorsunuz. Ülkemizde böyle bir oyun sosyal tabakalar arasında ayrılık ve nefret tohumları ekebilir" bahanesiyle yasaklanabilir belki ama kendi bayrağını bile don yapıp giyen bir ülkede tabiiki yalnızca eğlence malzemesi olabiliyor. Yarışmada sorulan sorular bizim ülkemizin kültürüyle pek alakalı olmadığından fazla ilerleyemiyorsunuz ve bir yerden sonra oyun gerçekten baymaya başlıyor. Kısacası bu oyuna da beş para vermeye değmez. Bedavaya TV seyredin daha iyi.







MDK 2

Deus Ex açıklamasının bir bolumuyle daha beraberiz. Bu ay, geçen ay kaldığımız yer olan 4. görevden devam etmek istiyorum.

Mission 4: Kurt - Alien Orbiter, Earth Orbit 11:50 AM

Checkpoint 4 - A

Başladığınız odanın camını kırıp dışarı çıkın. 3 Biff'o durup alanın diğer ucundaki camı kırın ve borudan aşağı inin. Paraşutunuzu açık tutup aşağıdakileri havada temizleyin ve yere inince yerdeki kilit topunu vurun ve kapıdan geçin. Yeni geldiğiniz buyuk alanda once durup sniper modunda vurabileceğiniz kadar fazla Death Sphere vurun. Dumduz ilerleyip platformun ortasına gelin. Ortadaki yuvarlak platformun altındaki kilidi vurun. Sonra paraşut yardımıyla yukselin. En yukarı noktada daire seklindeki platforma inip etrafında bir tur atın. Sıralanmış kilitlerin onunde duran ve size en yakını vurun. Burada çabuk olmalısınız. Bir kilidi vurunca uzerinde bir platform belirecek bir kaç saniye sonra kaybolacak. Bu sırada siz bu platformun uzerine zıplayıp ikinci kilidi vurup onun uzerine zıplamalısınız. Bu sekilde en son kilidi vurunca yeni bir hava koridoru acılacak. Bu koridorun hemen arkasındaki platforma zıplayın. Sonra kafanızı hava koridoruna çevirip yukarı bakın. Yukarda yine bir sıra kilit goreceksiniz. Bunlardan ikini vurun ve cok hızlı bir şekilde sniper moddan çıkıp hava koridoruna zıplayın. Yukarı ulasınca actığınız kilit kapanmak uzere. Acele ile aşağıdaki taktiği tekrarlayıp yeni hava koridorunu açın. Sonra da yeni platformun ucundaki kapıdan geçerek bu alandan cıkın.

Checkpoint 4 – B

Yeni geldiğiniz alanda ortada hareket eden 3 kilit var. Bunlara bir kere sniper modunda ates ederseniz dururlar. Bir kere daha ates ederseniz harekete devam ederler. Uzerlerine paraşutle atlarsanız sizi bir parsa ucururlar. Yapmanız gereken odanın duvarlarındaki oyuklara sırasıyla tırmanmak için bu topları uygun yüksekliklerde durdurup, yarattıkları hava akımından yararlanıp sonra tekrar harekete geçirip bir sonraki oyuk için kullanmak. Eğer duserseniz hemen parasutunuzu açın cunku odanın en dibinde kendinden bir hava akımı var ve sizi belli bir yere yukseltiyor. Odanın tepesindeki Sphere'e dikkat edin. En tepedeki kapıdan gecince yeni bir odaya geliyorsunuz. Burada aşağıdaki ve balkondaki Biff'leri indirin ve sonra soldaki kapıdan devam edin. Geldiğiniz sahnede amacınız ışıkların altında sağa ve sola calan muzik bitene kadar hareket etmek. Bitince sahnenin arkasındaki duvar patlıyor ve siz içeri girip yeni bir açık alana geliyorsunuz. Bu alanda yerdeki oyukların içindeki 3 Dogan ureticisini patlatınca alanın sonundaki kapı açılıyor.

Checkpoint 4 – C

Yeni geldiğiniz yerdeki Biff'leri haklayın. Odanın ortasındaki kaynayan yerde paraşutunuzu açarsanız gizli bir yere çıkarsınız. Karşıdaki kapıdan devam edip bir tunele geleceksiniz. Tunelden aşağıya atlatın ve alanın ortasındaki platformun altındaki kilidi vurup hava tuneli ile yukarı çıkın. Doğru tuneli bulun ve kapıdan geçin.



Karşınızda koprunun kırık olduğu bir yer gelecek. Karşıya zıplayamıyorsunuz. Sağda ve solda tuneller var. Bunların girişlerinde de havada duran bir çeşit kurşun ve aşağıdan gelen baloncuklar var. Bu baloncukların uzerinde paraşutunuz açık durarak bu tunellere girin ve kursunu almış olun. Daha sonra bu tunellerin ucundaki çıkıntılarda durup karşı duvarda bir hedef arayın. Bu hedefe sniper modda yeni aldığınız kursunu seçip vurursanız bu kursun duvardan sekip kilidi vuruyor. Ik tarafta da aynı işi yapında kopru duzeliyor ve karsıya atlayıp yolunuza devam ediyorsunuz.

Checkpoint 4 – D

Bolum sonu yaratığına geldiniz. Ortadaki odaya girmeden once etraftan toplayabileceklerinizi toplayın. Ozellikle Sniper Shield'ınız olsun. Odaya girince Max'i goruyoruz. Sonra Schwang geliyor. İlk iş gözlüğüne 3 kere sniper modda vurmak. Yalnız her vuruştan sonra zıplayıp bir sure havada kalın ki yere yumruk atınca zarar gormeyesiniz. 3 atıştan sonra etrafınızdaki duvar yıkılacak ve Schwang uzaga gidecek. Elinde de Max var. Elini 5 kere vurunca Max yanınıza gelecek. Max yanınıza geldikten sonra da Schwang'ın arkasındaki donen kilitleri vurarak onu oldurmelisiniz.



Mission 5: Max – The Jim Dandy, Earth Orbit 2:47PM

Giriş bolumunde onden ve arkadan gelen taş ve metal parçalarından bir sure uzak durun.

Checkpoint 5 – A

Başladığınız odadaki uzileri alın ve odanın ortasındaki mazgala ateş edin. Aşağı düşünce yine bir

mazgal var. Ona da ateş edip yeni odaya gelin. Aşağıda dönen lazerlere dikkat ederek odadaki 4 bilgisayar ekranını dağıtın ve açılan yeni kapıdan en aşağı kadar inin. En aşağıdaki odanın ortasında gördüğünüz çıkıntı mazgala ateş edin ve ordan da yeni kapıdan geçin. Geldiğiniz kütüphanede yolun sonuna kadar gidin. Yoldaki yaratıkları öldürdükten sonra yolun sonundaki kapı kilitli olduğu için yine duvardaki mazgaldan geçeceksiniz. Burada ilerledikten sonra yeşil tüpların olduğu bir odaya geleceksiniz. Her katta bir yeşil tüplerden birinin arkasında bir bilgisayar var. Bunu patlatınca bir üstteki platforma çıkabilmenizi sağlayan asansör harekete geçiyor. En üst katta da bir mazgal yardımıyla yeni bir odaya geliyorsunuz. Burada boruların arasından aşağı atlayınca doktorla oynadığınız meydana geliyorsunuz. Meydanda beyaz merdivenin olduğu yere girip tuvaletin dibindeki duvara defalarca ateş edin. En sonunda aşağı inen bir tünel açılacak ve bir labirente gireceksiniz. Yolunuzu bulup aşağıya doğru kavisli bir başka tünelin başına gelin. Tünel bir yerden sonra çökecek ve siz aşağı düşeceksiniz. Odada bir çok Dogan ve kutu var. Ayrıca odanın sağında ve solunda iki adet mazgal var. Suratınız bu mazgallara dönünce sağda kalanına tırmanın ve yine kutulu bir odaya gelin. Burada aşağı atlayınca hemen solunuzda kalan kırmızı duvarda bir çatlak göreceksiniz. Buraya ateş edin ve upuzun tünelden aşağı atlayın. Aşağıda 100'lük pil ve Jetpack alacaksınız. Biraz ilerde Jetpack'i doldurabileceğiniz istasyon var. İstasyonun önünde biraz bekledikten sonra hareket etmeye başlayacak. Burada save edin ve istasyonun peşinden uçun. Ama yeşil sıvıya düşerseniz ölürsünüz. Bu yüzden dikkatli olun. İstasyonu sonuna kadar takip ettikten sonra istasyon bir borunun altında duracak siz de jetpackınızı fulleyip buradan yukarı uçacaksınız. Burada önemli olan 20 civarında yakıt arttırmanız çünkü ileride gerekecek. Yeni geldiğiniz tünel çökecek ve siz kalan azıcık yakıtınızı kullanarak karşıya geçeceksiniz. Geçtikten sonra tünel bitince yumuşak ve dikkatli bir atlayış yapın ve koridordan geçerek bölüm sonu yaratığına gelin.



Bad Max'i yenmenin tek esprisi onun enerji almasını engellemek. Geldiğiniz alandaki uzay mekiğinin içinde 100'lük enerji var ve elinize 4 adet Gatling Gun alıp onun başında durup sürekli siz alırsanız o zaten ayağınıza geliyor. Siz de sürekli ateş ederek ve enerjinizi tazeleyerek onu öldürüyorsunuz.

Mission 6: Dr. Hawkins – The Jim Dandy, Earth Orbit 4:23 PM Checkpoint 6 – A

Bölüme başladığınız yerde hemen BFB'yi görüyorsunuz. Size bir bulmaca bırakıyor. Bulmacanın mantığı şöyle: Ortadaki çubukta ışıklar yanıyor. Yanan bir ışıktan çıkan kablolarla bağlı düğmelere verilen zaman içinde sırayla basmazsanız bomba patlıyor. Her düğmeden sonra save edin ve bu bulmacayı bu şekilde çözün. Çözdükten sonra açılan bir kapıdan geçin ve yerin döşemesinin kırık olduğu yere gelin. Ufak parçaların üzerinden zıplayarak geçin fakat çabuk olun çünkü parçalar bir süre üzerinde durunca düşüyorlar. Geçtikten sonra deminki bulmacayla aynı mantıkta fakat biraz daha zor bir bulmaca var. Bunu da çözün ve sonra ötöbür bitkinin yanına ilerleyin. Bitki size yardım etmeniz için plutonyum verecek. Bunu



içince azman bir yaratık olacaksınız ve tekme tokat Doğan'ları temizleyeceksiniz. Sonra da açılan gizli geçitten geçerek ilerleyeceksiniz.

Checkpoint 6 - B

Yeni bomba. Yeni bulmaca. Mantık aynı. Ama çok daha zor. Hem de bu sefer yukarı merdiven kullanarak çıkmanız da gerekiyor. Dikkatlice çözün. Sık sık quicksave kullanın ama sakın yanlış bişiy yapınca kullanmayın. Bombayı halledince odada açılan kapıdan geçin. Yeni odada da yine bomba var. Fakat bu sefer çok daha karışık ve elinizdeki çakmağı kullanmanız gerekiyor. Karanlık yerlerde çakmakla takip edeceksiniz kabloları. Bunu da bitirince odadaki kapıdan geçip asansörle bölüm sonu yaratığı olan BFB'ye geliyorsunuz.



Checkpoint 6 - C

Burada iki aşamada öldüreceğiz. İlk aşamada aşağı inip yukarıya kadar çıkan kutuların yanından plutonyumu alın ve çıkıp yukarı tırmanın. Plutonyumun etkisi geçmeden BFB'nin üzerine atlayın. Sonra aşağı inip yeniden aynı yerden yeni gelen plutonyumu alın ve bu işi 3 kez tekrarlayın. BFB'nin zırhı kaybolunca elinizde baget ekmek varsa onu tost makinası ile yoksa da tost ekmeği ile BFB'nin enerjisini bitirin ve bölümü geçin.

Mission 7: Kurt
Checkpoint 7 - A

Bölüm başladığında çabuk davranmalısınız. Schwang sizi uçan bir gemiyle takip ediyor ve eğer durursanız tepenize ateş ediyor. Eğer yavaş hareket ederseniz altınızdaki platformu yıkıyor ve yine olan size oluyor. Bu yüzden olabildiğince çabuk koşun. Yol ağzına geldiğinizde sağ kolu takip edin. Arkanızdaki gemi bir süreliğine kaybolacak ve sonra önünüze çıkacak. Siz yine durmadan devam edin ve karşınıza çıkan kapıya zıplayıp kapıdan geçin. Koridordan sonra yeni geldiğiniz odadaki yeşil yaratıkları, coneheadleri ve laser silahlarını vurun. Odanın tavanında jet motorları göreceksiniz. Önce ilerleyip daha aşağıda kalan platforma inin. Buradaki borunun içi boş ve yukarıdan sürekli yaratık geliyor. Kendinizi sağlama alınca borunun altındaki mazgalda durun ve diğer jet motorlarından en sağdakinin altında dönen kilidi vurun. Sonra biraz ilerleyip soldakinin altındaki kilidi de vurun. Burada borunun altında bir hava tüneli oluşacak. Buradan yukarı çıkın. Yukarıdaki kilidi de vurduktan sonra tekrar aşağı inin ve son kalan jet motorunun altındaki kilidi de kırıp borudan yukarı çıkın ve açılan kapıdan geçin.

Checkpoint 7 - B

Yeni geldiğiniz odaya girince sol taraftaki duvardaki balkona benzeyen çıkıntının altına girin. Burada bir kilit göreceksiniz. Kilidi açtıktan sonra odanın sağ tarafındaki grenadeleri alın. Bu granadeleri odanın tabanındaki kırmızı bombeli camların üzerine atın. Dikkat, çok yakından atarsanız siz de zarar görürsünüz. Camlar patlayınca camların altında iki adet hava asansörü göreceksiniz. Bu asansörler ilk kilidi vurduğunuzda açılıyor. Aşağı inin fakat laser silahlarına dikkat edin. Aşağıdaki tünelin dibinde mortar var. Bunu alıp yukarı çıkın. Yukarıda bekleyen iki yeşil yaratığa dikkat. Sonra mortarı odanın girişte sağ tarafında kalan duvarındaki balkona benzeyen yapının içine sniper modunda atın. Oranın altındaki camı kırınca oranın içindeki kilidi vurun. Sonra tekrar aşağı inip biraz önce mortarı aldığınız yerden şu duvardaki seken kurşunlardan alın. Tekrar yukarı çıkın. Odanın





çıkışına son kez gelin. Girişte sol da yerde pembe bir nokta var. Buranın üzerine çıkın ve tam karşınızda duvardaki pembe noktaya nişan alarak seken kurşunu atın. Birkaç denemeniz gerekecek. Sonunda oradaki kilit de açılacak, yine aşağı inip kurşunları aldığınız yerde açılan kapıdan yolunuza devam edin. Tekrar açık alana çıkıyorsunuz. Schwang yine gemisiyle tepenizde. Size en yakındaki yola atlayın ve seri bir şekilde zıplayarak koşun. Yolayrımında sağı takip edeceksiniz. Eğer ayrıma kadar gelemediyseniz paraşütünüzü açın ve sağa doğru süzülün. Kapıyı ve önündeki platformu göreceksiniz.

Checkpoint 7 – C

Kondordan inerek indikten sonra geldiğiniz odada yine jet motoruna benzeyen 3 yapı var. Önce yeşil yaratıkları temizleyin. Daha sonra burada ilk kez karşınıza çıkacak olan aynı yaratıkların görünmez olanlarını da temizleyin. Bu oldukça zor. Fakat çok az sebep olduğunuz yaratıkları öldürmezseniz rahat bırakmazlar. Unutmayın kafalarındaki camı sniper modda vurmalısınız. Odaya girince uzaktaki iki taneden sağdaki yapının altındaki camı kırın. Bir kilit topu düşecek ve zıplamaya başlayacak. Sabır içinde bunu sniper modda vurun. Gerçekten çok alışkanlığına ve sabıra ihtiyacınız var. Topu vurunca kırdığınız camın altındaki hava akımından yararlanarak yükselin ve gördüğünüz kondora girin. Burada sizi yine görünmez yaratıklar bekliyor. Odada iki adet teleskop benzeri alet var. Ucu aşağıya dönük olanın ucundaki camı kırın ve içinde dönen büyük kilide ateş edin. Aletin içinden ufak bir kilit çıkacak ve zıplamaya başlayacak. Burada sabır ve el alışkanlığına ek olarak şansa da ihtiyacınız var. Bu kilidi de vurduktan sonra ucu yukarıya dönük aletin ucundaki camı kırın ve içine mortar atın. Mortar girince bir kilit daha çıkacak. Onu da sabır içinde vurunca teleskoplardan birinin üstünde bir kilit gözükecek. Abartmışlar tabi kındayım. Onu da vurunca odanın yerinde bir delik açılacak ve siz o delikten geçip gideceksiniz.

Checkpoint 7 – D

Yine açık alandasınız. Karşınızda yine Schwang. Platformun sonunda doğru koşun ve sol tarafına zıplayıp paraşütü açın. Aşağıda yuvarlak sıkı mazgalı bir yer göreceksiniz. Buraya sağ sağlam inin. 3 tane power-up'ı alın. Ve teleporterdan geçin. Işınlandığınız yerdeki kapıdan geçin. Oldukça büyük bir salona geldiniz. Bu salonda ortadaki aletin özelliği altında bir hava akımı olması ve içinde de sizi odaya girdiğiniz yere döndüren bir teleporter olması. Salonun çevresinde ise sütunlar var. Bu sütunların içindeki kilitleri vurdukça yeni yaratıklar çıkıyor. Ve çıkan yaratıklar bitince ortadaki alete bu sütunlardan güç geliyor. Bütün sütunlardan güç gelince alet çalışıyor ve altını deliyor. Siz de yerdeki delige girerek salondan ayrılıyorsunuz. Sütunlar ve kilitleri saat yönünde dolaşmayı ihmal etmeyin. Hava tünellerinden geçerek yeni geldiğiniz odada yine zıplayan kilitler var. Fakat bu sefer iş biraz daha kolay. Çünkü topların izlediği yollar belli.

Biraz bekleyip tam zamanında ateş ederek topları vurabiliyorsunuz. Topları vurdukça karşınızdaki mazgallardan hava çıkmaya başlıyor ve siz bir üst seviyeye çıkıyorsunuz. En üst seviyede karşınıza çıkan kapıdan sonra bölüm sonu yaratığına geliyorsunuz.

Checkpoint 7 – E

Uzun platformu geçip yuvarlak olanın üzerine çıkınca Schwang meşhur gemisiyle geliyor. Burada yapmanız gerek çok basit. Sniper mode'a geçip geminin üzerindeki sarı oyukların içinde duran topları vurmak. Hepsi bitene kadar dayanın. Çünkü gemi sürekli ateş ediyor ve sürekli adam yolluyor. Gelen adamlara karşı bütün sniper shield'larınızı ve laser gun'larınızı harcayın.

Mission 8: Max – Lower East Side, Swizzle Firma 4:17PM
Checkpoint 8 – A

Bölüme küçük bir sokaklarda başlıyoruz. Peşimizden bir kaç uçak ve Doğan takip ediyor. Biraz dolaştıktan sonra 4 tane üst üste konulmuş metal tenekeyi kırarak içeri giriyoruz. Geldiğimiz yerde 2 tane Biff var. Bunları hakladıkça yenileri çıkıyor. Toplam 6 tane Biff haklayınca ortadaki platform açılacak. Buradan çentsizü [illegible] geldiğiniz odada yuvarlak bir kapı. Onun da çevresinde 5 tane ışık var. Bu ışıkların hepsini vurun. Kapı açılınca tenis gördiği [illegible] disco gibi odada tavanda ortada duran yapıya ateş edin. Onu yere indirince yine bir kapı açılacak ve siz yeni bir kondorla büyük bir alana gireceksiniz. Bu alanda karşınızda asılı duran bir bilgisayar ve ekranlar var. Bu bilgisayarın etrafında dönerseniz havada hareket eden ufak platformlar olduğunu göreceksiniz. Amaç bu platformları izleyip uygun platformları kullanarak ana bilgisayarın tavana bağlı olduğu 3 bağlantı noktasını vur-

mak. Bunu başarınca alanın tabanında bir yer deliniyor. Burada dikkatli olalım. Deliğin içindeki antenin üstüne düşmeye çalışın. Enerjinize dikkat etmeyi unutmayın. Bu antenin üzerine düşünce ucundaki iki tane ince çıkıntılardan birinin üzerine çıkıp antenin içine girin. Bu iş oldukça zordur. Save kullanmayı unutmayın.

Checkpoint 8 – B

Antenin içinde ilerledikten sonra geniş bir uzay gemisi otoparkına düşeceksiniz. Buradaki 3 gemiyi vurunca yeni bir gemi gelecek. Bu geminin içine girin ve kokpitteki kırmızı düğmeye basın. Gemi bir kapıyı vuracak ve siz de o kapıdan geçip gideceksiniz. Sağda ve solda Gatling Gunlar var ve aldıkça yenileri geliyor. Burada silah stoklayabilirsiniz. Şimdi en büyük antendesiniz. Yukarı kadar adım adım çıkacaksınız. Önce kendiliğinden dolan Atomic Jetpackinizi alın. Sonra Antenin üzerinde küçük çıkıntılara zıplayarak yükselmeye başlayın. Hep sağa doğru döneceksiniz. Bazı yerlerde dümdüz yukarı çıkacaksınız. Bazı yerlerde bir süre havada kalmanız gerekecek. Böyle durumlarda kullanacağınız taktik olabildiğince seri bir şekilde packinizi ateşleyip bırakmak. Bu sırada havada asılı kalacak, aynı zamanda motoru dolduracaksınız. Daha sonra dışarıya çıkıntı duran ince antenlere geleceksiniz. Kural yine aynı. Sağa doğru bir antenden diğerine uçacaksınız. Bütün antenler bitince ortadaki ana kolona girip çıkan dil şeklinde platformlar var. Bunları da sırayla takip edeceksiniz. Bunlar takip edildikten sonra bir sıra daha çıkıntı anten karşınıza çıkacak ama bunların özelliği üzerine değdiğiniz anda aşağıya inmeleri. Bu yüzden çok çabuk üzerinden zıplayıp bir diğer antene uçmalısınız. Bütün antenler aşağı inince yukarı doğru çıkan yeni bir dil platform serisi daha çıkacak. Bunlara da tırmanınca sonunda ana kolonun bağlandığı bir boru göreceksiniz. Bunun içine girin ve yeni mekana gelin. Yeni mekanın tek olayı yere değmeden karşıya ulaşmak. Bunu da yukarıda dediğim taktikle yapabilirsiniz.

Checkpoint 8 – C

Sonunda Schwang karşımızda.

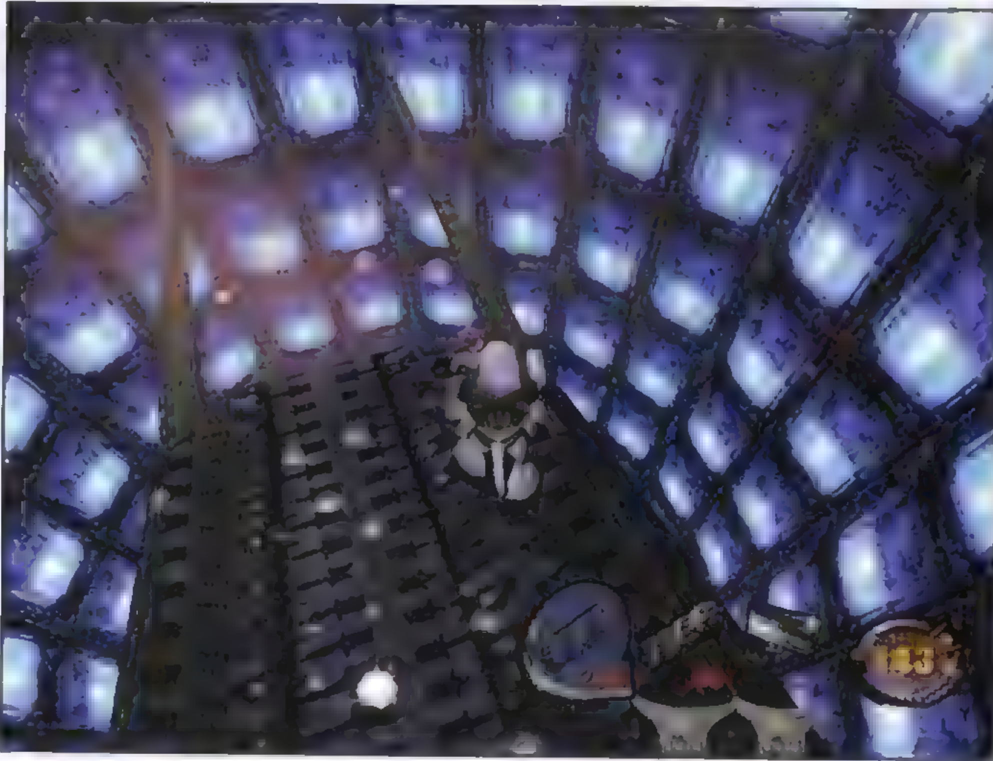


Yapmamız gerekenler basit. Bulunduğunuz yerin duvarlarında çıkıntılar var. Bunların da ucunda kırmızı tuşlar. Bu tuşlara Schwang yanındayken basın. 3 tane tuşa basıp birkaç saniye de ateş ederseniz ilelebet Schwangdan kurtuluyoruz.

Mission 9: Dr. Hawkins – Swanky Sizzle Heights, Swizzle Firma Checkpoint 9 – A

Başladığınız alandaki yaratıklara hiç dokunmayın. Bu alandan üç çıkışınız var. Biri alt seviyedeki çıkış, diğer üst seviyedeki çıkış. Sonuncusu ise gerideki teleporterlardan biri. Bu bölümdeki amaç bir aletin 3 ayrı parçasını toplamak. Bunu istediğiniz sırayla yapabilirsiniz. Önce alttaki çıkışa gidelim. Buradan geçince kendinizi dar bir koridorda bulacaksınız. Bu koridordaki yaratıklar temizlemeye hiç uğraşmayın. Aralarından mümkün olduğunca az enerji kaybederek koridorun sonundaki kapıdan tekrar tünele girin. Şimdi geldiğiniz yerin karşısında demir tellerin arkasında Doganlar ve parçalardan bir tanesi var. Soldan labirente giriyorsunuz. Amaç bu labirentten bu tellerin arkasına ulaşmak. Bu labirentte sakın sıkılayım pes edeyim demeyin çünkü 9. bölümdesiniz. Bu labirente çok fazla yardımcı olamayacağım çünkü burada yol tarifi çok zor. Yanlız verilebilecek birkaç ufak tip var. Bunlardan İkisi sürekli gaz çıkaran yaratıklardan birini gördünüzmü peşinden gidin. Yakalamanız imkansız ama en azından gittiği yöne saparsanız onlar sizi çıkışa götürüyor. Yolda Mr. Fizzy'ler var. Bunları toplamayı unutmayın çünkü yolda enerji kaybetmek zorunda kalabiliyorsunuz ve Mr. Fizzy'niz yoksa labirentten çıkamazsınız. Yo da gördüğünüz buttonlara basmanızın bir yararı var. Fakat bunun için la-





birentin başka bir yerinde bir oda ya girmelisiniz. Tavsiyem bunu dene memeniz yoksa oyun dünyasından uzaklaşmak zorunda kalabilirsiniz. Söz konusu mekana geldiğinizde Dogan'lar var. Bunlarla uğraşmak isterseniz uğraşın ama uğraşmadan alet alıp hemen teleport olmanız en iyisi. Teleport olunca yine başa dönüyorsunuz.



Checkpoint 9 – B

Bu sefer üst seviyedeki koridoru izliyoruz. Bu arada üst seviyedeki power up'ları almayı unutmayın. Koridorun sonuna geldiğinizde karşınıza bir tünel çıkacak. Tünelin tabanı kırmızı lazer ışınlarından oluşuyor. Ve bu lazerler belli bir periyodda bağlı olarak yanıp sönüyor. Bu periyodu iyi gözlemleme yerine zıplamalı veya tünelin içindeki kenar boşluklarını kullanmalı ve bu şekilde karşıya ulaşmalısınız. Burayı geçtikten sonra düğmelerle oynayacağımız bir bulmacaya sıra geliyor. Burada ilk düğmeye basınca ilk sıra kalkıyor ve 2 düğme ortaya çıkıyor. Burada önce save edin sonra düğmeleri deneyin. Doğruyu bulunca save'inizi load edip enerji kaybetmeden direk ona basın. Bu taktikle bütün engelleri kaldırın ve koridora girin. Aralardaki Dogan'lara dikkat. Koridordan geçtikten sonra yine laserli bir yere geliyorsunuz. Fakat buranın periyodu daha değişik. Burayı bitirince yine bir koridorla yeni bir laserli tünele geliyorsunuz. Burada önce gönül rahatlığıyla yürüyebiliyorken yansındayken köprü bozuluyor ve zorlanıyorsunuz. Burada dikkatli olun. En son bağlandığımız yer aletin 2. parçasını alacağımız yer. Burada yine bir düğme oyunu var. Önce karşıda yukarıdaki platforma gidip sarı tuşa basıp oyunu başlatın. Sonra geri gelirken her aşamada 3 düğmeden geçiyorsunuz. Yine aynı save taktiğini kullanın. Bütün düğmeleri aşama aşama geçtikten sonra ilk sarı düğmeye bastığınız yerde aletin ikinci parçasını bulacaksınız. Buradan yukarı teleport olun ve başlangıç yerine gelin.

Checkpoint 9 – C

Teleporterdan geçerek yukarı çıkın. Sonra koridordan geçin. Geldiğiniz odada direk karşıya gidip tekrar teleporterdan geçin. Yeni geldiğiniz yerde sütunların arasında Doganlar var. Onlardan kaçarak havada platformların durduğu yere gelin. Merdiveni kullanarak en yukardaki teleportera çıkın. Teleporterdan geçince geldiğiniz odada bir bulmaca var. Yerde 3 tuş var. Karşınızda da bir platformda bir Conhead yürüyor. Sizin yapmanız gereken önce soldaki sonra sağdaki sonra da ortadaki tuşa basarak 3 adet conhead'i aşağıdaki rendeye atmak ve ortadaki tüpü doldurmak. Conhead'lerin ekran dışına çıkmamasına dikkat edin. Bu işi yapınca bir teleporter ortaya çıkacak ve ondan geçeceksiniz. Son geldiğiniz yerde sesışıklı bir oyun var. Önce karşınızda ki uçan platforma çıkın ve karşıya geçip aletin 3. parçasını alın. Sonra geri dönüp platformun etrafındaki 3 buttona sırasıyla basın. Bunlara bastığınız sırada her buttona yakın olan mavi lamba yanıyor olmalı. Bunu de yaparsanız bir teleporter açılıyor ve siz yine başa dönüyorsunuz. Baştaki telefon kulübesinin içindeki yaratıklar pumpernickel atarak yokedin ve bölümü geçin.

Mission 10: The Imperial Palace, Swizzle Firma, 9:01 PM

Bu bölümü istediğiniz karakterle oynayabilirsiniz. Önce Kurt'ten bahsedelim.

Kurt:

Dışarıda başladığınız bölümde sağ taraftaki havalandırmadan içeri giriyorsunuz. Havalandırmada dikkatli olun. İçeri girdiğiniz uzun koridordan sonra çıktığınız büyük salonu da diğer kapısından terkedin. Son olarak çeşmeli meydandaki merdivenin en tepesinden sağ tarafa atlayın ve o platformu takip ederek kapıyı bulup Zizzy'nin yanına gidin.

Kurt tüm enerjisini bitirince içine girecek. Önce kalp ve böbrekleri vuracak. Sonra ciğerlere mortar atacak. Sonra gözleri vurarak yerinden çıkarıp onları uçarken de vuracak. En son beyinin etrafındaki kilitleri vuracak ve beyini vurup oyunu bitirecek.

Max:

Max ön kapıdan girecek. Ama ön kapıdan girdikten sonra bir süre karşınızdaki kapı açılmıyor. Önce çıkan bütün Biff'leri öldürmelisiniz. Daha sonra ilerleyip çeşmeli meydana çıkan koridora gireceksiniz. Yine merdivenin tepesinden sağa atlayın. Zizzy'ye kadar gidin. Max Zizzy'nin içinde bütün organları Kurt'de olduğu sırada fakat sadece vurarak oyunu bitiriyor.

Dr.Hawkins:

Doktor başlangıçta sola giderek merdiveniyle surlardan şatoya giriyor. Dışarıdaki uzun yoldan sonra içeriye tam gereki merdivenin başında giriyorsunuz. Hemen solunuzdaki platforma çıkıp kapıdan geçerek Zizzy'ye kadar gidin. Doktor bütün organları aynı sırayla plutonyum kullanarak yokediyor. Bagetleri ve tost makinesini de unutmayın.

Hayırlı uğurlu olsun.

DEUS EX

Deus Ex açıklamasının bir bolumuyle daha beraberiz. Bu ay, geçen ay kaldığımız yer olan 4. görevden devam etmek istiyorum.

Görev 4: [illegible]

UNATCO HQ'ya geldiğinizde Alex'ten yeni bir mesaj alacaksınız. Manderley'e rapor vermenizi isteyecek.

UNATCO HQ'ya girin ve ikinci kattaki Manderley'in ofisine girin. Sekreterle konuşun. Sizden Jaime Reyes'i bulmanızı isteyecek. Manderley'in ofisine girip onunla konuşun. Bir sonraki göreviniz Hong Kong'da geçecekmiş. Helikopter pistine gitmeden önce UNATCO HQ'da doktor Jaime Reyes'i bulun ve onunla konuşun. İkinci katta bulunan dinlenme odasına girdiğinizde Walton Simons ile konuşan Jaime Reyes ile karşılaşacaksınız. Konuşmalarına kulak kabartın ve sonra her ikisiyle de ikişer defa konuşun.

Jaime ve Walton'la işiniz bitince üçüncü kata gidin ve Sam Carter ile konuşup silah ve cephane alın. Artık helikopter pistine gidebilirsiniz. Jock sizi Ton Hotel'in çatısında bırakacak ve yeni göreviniz hakkında mesaj yollayacak. Otel çatısından inen merdiveni bulun ve yangın çıkışından aşağı inin. Ön kapıdan Ton Hotel'e girin. Resepsiyona yaklaşınca Gilbert ile Sandra Renton'ı tartışırken göreceksiniz. Ofise girin ve Gilbert ile konuşarak ona tabanca verin. Merdivenleri kullanıp ikinci kata çıkın.

Siz merdivenlerden çıkarken JoJo ofise doğru gidecek. JoJo'yu takip edin, ama pek yaklaşmamaya dikkat edin. JoJo ile Gilbert arasındaki tartışmayı dinleyin. Eğer Gilbert'e silah verdiyseniz JoJo'yu temizleyecek. Eğer vermediyseniz bu işi sizin yapmanız gerekiyor. Bu iş de bitince ikinci kata çıkıp Paul'ün odasına gidin. Odaya girmek için anahtarlarınızı kullanın. Paul ile konuşunca size görev verecek.

* * *

Ton Hotel'den çıkın ve Hell's Kitchen sokaklarında ilerleyin. NSF üssüne giden yol, girişinde barikatlar olan uzun bir tünelden geçiyor. Tüneli takip edin ve NSF üssünün önündeki nöbetçiye etrafa bakındığınızı söyleyin. Üsse yaklaşınca Paul'den mesaj alacaksınız. NSF üssüne girin.

Üssü araştırmaya başlamadan önce sağ taraftaki tamir robotunu kullanarak bioelektrik enerjinizi şarj edin. Üssü dolaşın. Tuvaletlere bakın. Kadınlar tuvaletinde NSF HQ bodrum anahtarını bulacaksınız. İkinci kata çıkın ve oradaki kilitli kapıyı bulun. Kapıda maymuncuk kullanın ve odanın içindeki verikubunu okuyarak NSF üssü güvenlik sisteminin login ve şifresini (jefferson, newrevolution) öğrenin.

Üçüncü kata çıkın ve kontrol odasına girin. Bilgisayar odasını doldurmuş olan halon gazı hakkında bilgi almak için verikubunu okuyun. Eğer hazmat giysisi kullanıyorsanız içeride gaz olsa bile bilgisayar odasına girebilirsiniz. Kontrol odasının köşesinde bilgisayar odasını havalandıran bir düğme bulunuyor. Düğmeye basarak gazı boşaltın. Bilgisayar odasına girip güvenlik terminalini kullanın. Kamerayı kapatın ve bodrum kapısını açın.

NSF üssünün ilk katına geri dönün ve az önce açmış olduğunuz kapıya girin. Burada iki seçeneğiniz bulunuyor. Lazer alanlarını ve taretleri zıplayıp saklanarak geçmeyi deneyebilir, veya kilitli kapıyı havaya uçurarak ya da maymuncuk yoluyla açabilirsiniz. İçerideki güvenlik terminali ile kameraları kapatıp, kapıları açabilirsiniz. Tünellerde ilerleyin ve son lazer alanı kısmına gelin. Alanların üzerinden zıplayın ve aralıklarda saklanın.

Sondaki odaya girin ve yerdeki verikubunu okuyarak Paul'ün UNATCO hakkında vermiş olduğu bilgileri öğrenin. Dolabı patlatın veya bir şekilde açın ve içerideki verikubunu okuyun. Bu küpte çok önemli bir bilgi mevcut. NSF üssünün çatısındaki uydular ve iletişim sistemini çalıştırmak için gerekli şifreler.

Bodrumdan çıkın ve üssün içindeki merdivenleri kullanarak çatıya ulaşın. Uyduların yanındaki binaya girin ve buradaki kişisel bilgisayarı kullanın (mcollins/revolution). Tüm düğmelere basarak uyduları ayarlayın ve iletişim odasını açın. İçeri girip ikinci kişisel bilgisayarı da kullanın (napoleon/revolution). Düğmeye basarak iletişimi gönderin. Bu, mesajı yollayacak ve Paul ile Walton Simons'dan mesaj alacaksınız: UNATCO askerleri peşinize düşmüş.

Şimdi Ton Hotel'e dönebilirsiniz. NSF üssünden çıkın ve tercihen kimseye görünmemeye çalışarak Ton Hotel'e dönün. Merdivenlerden çıkıp Paul'ün odasına girin. Paul ile konuşun, konuşmanız başladıktan sonra siyahlar içinde bir adam kapıyı çalacak ve Paul size camdan kaçmanızı söyleyecek. Eğer bunu yaparsanız Paul ölecek. Bunu yapmak yerine siyahlı adamı haklayın. Paul'ün güvenliğini garantilemek için otel lobisini de temizlemeniz gerekiyor. Aslında Paul'ün ölmesi oyuna pek etki etmiyor ama eğer hayatta kalırsa onu diğer görevde de göreceksiniz. Paul size Battery Park'a kaçmanızı söylüyor ve metro sistemi için şifre veriyor.

Eğer Battery Park'a kaçmaya çalışırken herhangi bir yerde ölürseniz otomatik olarak diğer göreve ışınlanacaksınız. UNATCO devriyeleri ve güvenlik robotları etrafından dolaşarak metro sistemine ulaşın. Keypad'i kullanın ve 6282 şifresini girin. Anna, metroda yolunuzu kesecek. Onunla dövüşmeniz gerekiyor. Eğer onu öldürürseniz sonraki görevde karşınıza çıkmayacak. Eğer o sizi öldürürse, sonraki göreve ışınlanacaksınız. Eğer Battery Park'a ulaşabilirseniz Gunther ile karşılaşacaksınız ve sonuç olarak bir sonraki göreve ışınlanacaksınız.

Görev 5: Majestic 12 Facility

Açıldığı zaman kapıdan çıkıp koridora kaçın. Kilitli olmayan hücreye girin ve iki torba soya yemeğini alın. Onları kullanarak sağlığınızı biraz düzeltin. Masadaki MJ12 nöbetçisi odanın önüne doğru gittiğinde sandığın tepesinden sopayı alın. Masadaki veri kübünü okuyarak gözaltı hücreleri (4679) ve gözaltı engel kapısı (4089) şifrelerini alın.

En son hücre engelini açmak için 4679 şifresini kullanın. Cesedi inceleyerek maymuncukları ve ps20'yi aldıktan sonra yandaki hücredeki NSF teröristini serbest bırakın. MJ12 nöbetçisini hallederek tabancasını alın. Masadan cephane bulabilirsiniz.

Masanın sağ tarafındaki kameradan eğilerek saklanın ve gözaltı bölgesine doğru gidin. Miguel'i size yardım önerdiğinizde isterseniz kabul edin. Ana kapının yanındaki keypad'i kullanarak 4089 şifresini girin. Daedalus'tan buradaki amaçlarınız hakkında yeni bir mesaj alacaksınız. Daedalus'un vermiş olduğu haritayı veya kompleksin içindeki yol işaretlerini takip ederek robot bakım bölümüne ulaşın. Robot bakım alanının gizlice, sandıkların arkasından eğilerek geçin.

Cephanelik kısmında iki tane güvenlik robotunun devriye gezdiğini göreceksiniz. Aralıklarda saklanarak ve robotların arkasında kalmaya dikkat ederek robotlara görünmemeye çalışın. Cephanelik kapısının yanında bir güvenlik keypad'i bulacaksınız. Bu kapı üzerinde multitool kullanın ve cephaneliğe girin. Buradaki MJ12 ajanını haklayın. İçeride çalışır durumda bir kamera var, multitool kullanarak kamerayı etkisiz hale getirin. Burada eğer kullanmak isterseniz birçok silah bulabilirsiniz.

Bir sonraki hedefiniz ilkyardım bölgesi ve nano laboratuarı. Buraya ulaşmanın en kolay yolu ussun altından geçen yollar. Gözaltı merkezindeki yer havalandırmasına girin ve ussun altından ilerleyin. Odaların altından geçtikçe Daedalus size hangi odanın altında bulunduğunuzu söyleyecek. Nano laboratuarına ulaşana kadar havalandırmadan ilerleyin.

Odaya ulaşınca havalandırmadan çıkın ve buradaki MJ12 ajanlarından kurtulun.

Laboratuarları araştırın. Burada asıl ulaşmanız gereken kısım cerrahi bölge (ki burada Paul'u ölü veya diri bulacaksınız). Bilim adamlarıyla konuşun ve Dr. Moreau'nun yerini bulun. Size cerrahi kısım için şifre olan 0199'u verecek. Diğer ofisleri de araştırıp güvenlik terminalinin login'ini (mj12) ve şifresini (invader) bulun. Paul ile konuşarak görev amacını tamamlayın.

* * *

Daedalus size bir mesaj gönderecek ve çıkış kapısının şifresi olan 1125'i verecek. Komuta merkezinin yanındaki çıkışın yerini tespit edin. Bekçi köpeklerinden ve MJ12 devriyelerinden sakınarak kapıdan çıkın. Resepsiyon bölgesinden koşarak geçin ve UNATCO HQ'ya ulaşıncaya kadar devam edin. Aslında MJ12 üssü, UNATCO HQ'nun yasak olan dördüncü katıydı. UNATCO nöbetçilerinden sakınarak ücüncü kata çıkın. İlkyardım laboratuarındaki Jaime Reyes'i bulun ve onunla konuşun. Sizi yardım teklif edecek. Sam Carter'ın cephaneliğine giderek onunla konuşun. Size yardım teklif etmeyecek ama cephaneliğinden dilediğiniz gibi yararlanabileceksiniz.

Alex Jacobson'ın ofisine girin ve onunla konuşun. Kaçmanız için tek yolun Anna Navarre'yi öldürmek olduğunu söyleyecek. Alex size UNATCO'nun ana kapılarını açacak olan anahtarı verecek, ama bunun için önceki ortağını öldürmeniz gerekiyor. Anna oldukça kuvvetli bir düşman, o yüzden onu alt etmek için kaba kuvvetten başka yollar bulmalısınız.

İkinci kata çıkarak Manderley'in ofisine girin – Manderley o anda Walton Simmons ile konuşuyor olacak. Her ikisiyle de konuştuktan sonra tekrar Manderley ile konuştuğunuzda sizi saldıracak (büyük ihtimalle odadan çıkarken). Manderley'i temizleyin ve kişisel bilgisayarını kullanarak login (jmanderly) ve şifreyi (knight_killer) girin. "Decrypt Agent Anavarre's Killphrase" seçeneğini seçin. Üçüncü kata gidin ve Anna ile Gunther'in ofisine girin. Gunther'in bilgisayarına girin ve login (ghermann) ile şifreyi (zeitgeist) kullanın. Tekrar Decrypt seçeneğini seçin.

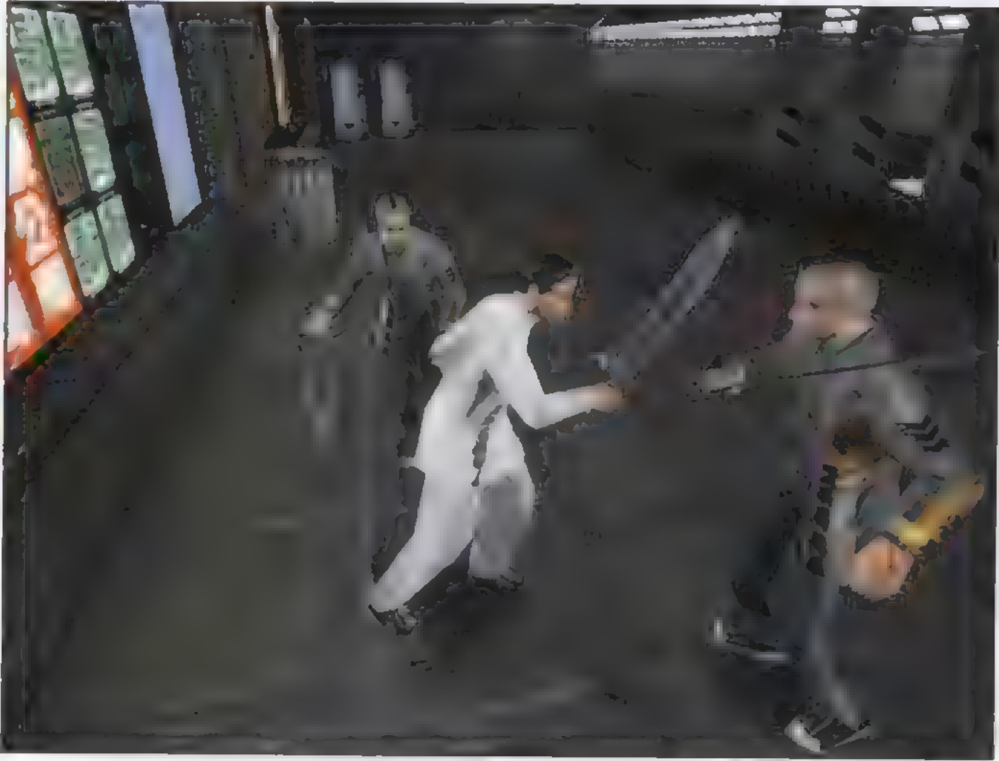
Birinci kata inin ve çıkışın yanındaki Anna ile karşılaşın. Eğer her iki decrypt seçeneğini de kullandıysanız JC onu "flatlander woman" olarak tanıtacak ve Anna Navarre ölecek. Üçüncü kata geri dönün ve Alex ile konuşun. Anna olduğune göre size UNATCO'ya giriş anahtarlarını verecek. Birinci kata dönün ve çıkış kapısında anahtarlarınızı kullanın. Resepsiyonu geçin ve UNATCO HQ'dan çıkın. Helikopter üstüne ilerleyin ve o anda helikopterin içinde bulunmakta olan Jock ile konuşun. Helikoptere bineceksiniz ve Hong Kong ve Tracer Tong'a doğru yola çıkacaksınız.

Görev 6

Gizli MJ12 binasının içinde helikopterin dışında baş yorsunuz. Ne yazık ki hedefinize ulaşamamışsınız. Jock size helikopterin kaçırıldığını belirten bir mesaj yolluyor.

Hangarı dolaşmaya başlayın, şimdilik MJ12 tehlikesi görünmüyor. Kışlalara girmeden veya uçuş kontrol güvertesine girmeye çalışmadan önce hangarın altında biraz keşif yapsanız hiç de fena olmaz. Burada havalandırma sistemleri yoluyla gaz göndermeye yarayan gaz sistemleri bulunuyor, bu yolla birkaç MJ12 nöbetçisinin hakkından gelebilirsiniz. Tamir robotunun yanındaki yer panelini bulun ve açın. Başınızın üzerindeki boruları takip ederek tünelde ilerleyin. İlk sodan dönün.

Şimdi gaz serbest bırakmanız gereken bir bölgedesiniz. Jock size buradaki ekipmana dikkat etmenizi söyleyen bir uyarı gönde



recek. Tekrar havalandırmaya dönün (henüz gazı bırakmak için gerekli olan şifreye sahip değilsiniz) ve tünelden boruları izleyerek devam edin ve bir sonraki yerden sağa dönün. Izgarayı açın ve küçük odaya girin. Burası cephane kısmı. Masadan donanımı alın ve gazı serbest bırakmak için gerekli olan şifreyi öğrenmek için verikübünü okuyun: 99871.

Gaz kaypad'ine dönün ve şifreyi yazın. Hangarın, kışlaların ve uçuk kontrol güvertesinin altındaki havalandırmalardan gaz sızmaya başlayacak. Eğer hazmat giysiniz yoksa siz de zarar göreceksiniz. Şimdiki hedefiniz kışlalar olmalı. Buraya girmek için çeşitli yollar bulunuyor, bunlardan birisi hangarın hemen dışındaki merdivenler, diğerleri ise havalandırma sisteminde bulunan çeşitli yollar. Ön kapıdan girmeniz biraz zor olabilir, özellikle de yaylım ateş açacak durumda değilseniz... En iyisi havalandırmayı kullanarak kışlaların üst katına ulaşın, zaten burası da ulaşmak istediğimiz yer. Kışlaların üst katındaki üçüncü dolabı araştırın ve uçuş kontrol güvertesinin anahtarını alın. Kışlalardaki merdivenlerden çıkarak uçuş kontrol güvertesine ulaşın. İşaretleri takip edin ve kapıyı açmak için anahtarlığınızı kullanın. Hangara doğru dönün ve kontrol panelindeki düğmelere bakın: silah kilidi ve cephane kısmı. Silah kilidi düğmesine basın ve mümkün olduğunca hızlı şekilde hangara dönmek için hazır olun.

Jock size güney kapısından uzak durmanızı söyleyen bir mesaj gönderecek, çünkü o kapıya doğru bir füze gönderiyormuş. Jock helikopterden füze göndererek güney kapısını havaya uçuracak. Açılan delikten asansöre erişebileceksiniz. Tab patlamanın ardından güvenlik robotları da aktif hale geçecek. Onlardan ya sakının, ya da yok etmeye çalışın. Delikten geçin ve asansöre ulaşın. Asansör kapısını açın ve aşağı düğmesine basın. Bu sizi bir sonraki kısım olan Wan Chai pazarına ulaştıracak.



* * *

Pazara ulaştığınızda Jock ve Daedalus'tan yeni emirler alacaksınız. Gazete standındaki verikübünü okuyun ve pazar planını görün. Burayı istediğiniz gibi dolaşıp keşfedebilir ve keşif bonusları kazanabilirsiniz. Ama buradaki nihai amacınız pazarın doğusundaki büyük kırmızı duvarda yatıyor. Buraya yaklaştığınızda Jock size konumunuzu onaylayan bir mesaj gönderecek. Kilitli girişi buluncaya kadar binanın çevresinden dolaşın. Nöbetçi Gordon Quick ile kardeşiniz hakkında konuşun. Gordon size bilgi vermeden önce onun için iyilik yapmanızı isteyecek. Gördüğünüz gibi hiç kimse karşılık beklemeden size yardım etmiyor bu oyunda.

Gordon yine de sizi göndermeden önce değerli bir bilgi verecek: Maggie Chow, 1313 Tonnochi Road'da oturuyormuş. Pazara geri dönün ve Tonnochi Road tabelalarını takip edin. Bir sonraki kısma geçtiğinizde tabelaları takip etmeye devam edin. Ve bir sonraki kısma geçin.

1313 Tonnochi Road'daki Queen's Tower Luxury Suites'i bulana kadar etrafı araştırın. İçeri girin ve resepsiyonistle konuşun. Masadaki verikübünü okuyup bilgi alın. Asansöre yaklaşın ve dizini okuyun. Alttaki iki maddeye tıklayın. Buradan şifreyi (3444) ve Maggie Chow'un çatı katında kaldığını öğreneceksiniz.

Çatı katı asansörünü kullanarak Maggie Chow'un yaşadığı yere ulaşın. Asansörden çıkın ve hizmetçi May ile konuşun. Sizi Maggie Chow'e götürecek. Maggie ile kardeşiniz Paul hakkında konuşun. Maggie size pazardaki polis merkezinin ve polis kasasının şifresi olan 87342'yi söyleyecek. Yukarı kata çıkın ve konferans odasındaki verikübünü okuyarak Maggie'nin şifresinin artık "Ta Pan" olmadığını öğrenin. Masadaki kitapları inceleyerek Maggie'nin şifresi hakkında yeni bilgiler elde edin. Kitaplardan birinin ismi Ta Pan, diğerinin ise Insurgent olduğuna göre yeni şifre de Insurgent olabilir, ne dersiniz?

Bir güvenlik terminali bulun ve Maggie'nin loginini (mchow) ile şifresini (insurgent) girin. Kameraları kapatın ve birinci kamerada görünen kapıyı açın. Bu kapı Maggie Chow'un dairesindeki gizli MJ12 kısmına açılıyor. Şimdi odayı açtığınıza göre MJ12 ajanları sizi duyabilir. O yüzden sessizce tekrar Maggie Chow'un oturma odasına geri dönün. Daire girişindeki koridora yaklaştıkça sessiz kalmaya gayret edin. Koridorun sonundaki duvarın yanındaki tavandaki kağıt fenerin yerini bulun. Feneri çalıştırınca MJ12 kısmı kapısı açılacak. Yine sessiz kalmalısınız, aksi halde MJ12 ajanları başınıza üşüşüverir. Şimdi içerisinde Dragon's Tooth kılıcı olan odadasınız. Tracer Tong size kılıcı almanızı söyleyen bir mesaj gönderecek.

Kılıç dolabının etrafında sessiz olun. Kılıcı almanın iki ana yolu bulunuyor. Kontrolleri multitool ile bozabilir veya yakındaki kişisel bilgisayar konsolunu kullanabilirsiniz. Koruyucu dolabı kaldırmak için bilgisayar Maggie Chow'un loginini ve şifresini kullanın. Kılıcı aldığınızda Tracer Tong size bir mesaj gönderip kılıcı Max Chen'e götürmeniz gerektiğini söyleyecek.

Wan Chai pazarına geri dönün ve Lucky Money'e inen yokuşun yerini bulun. Koridoru takip ederek Lucky Money girişine ulaşın. Hostesle konuşun ve para verin. Orada oturanlarla konuştuktan sonra ikinci kata çıkarak barın bitişiğindeki koridoru bulun. Koridoru takip ederek konferans odasına ulaşın. Burada Max Chen'e giden yolu bulacaksınız. Max ile Dragon's Tooth kılıcı ve Maggie Chow hakkında konuşun. Max Chen ile olan konuşmanız tamamlandığında komandolar ve MJ12 ajanları Lucky Money'i basacaklar. Max Chen ve bodyguardlar bunların çoğunu temizleyecekler. Lucky Money'den çı-



karken çok dikkatli olun, çünkü buranın hemen dışında bir komando daha var ve bu komandolar MJ12 ajanlarının çok daha iyi zırha sahip olan modelleri. Onu öldürmek için patlayıcı kullanabilir veya Max Chen'in bodyguardlarına doğru çekebilirsiniz.

* * *

Wan Chai pazarına geri dönün ve önceden ziyaret ettiğiniz duvara geri dönerek Gordon Quick ile konuşun. Size Luminous path duvarı için gerekli şifre olan 1997'yi verecek ve Tracer Tong'un içeride sizi beklediğini söyleyecek. 1997 şifresini keypad'e girin ve içeri ilerleyin.

Merdivenleri izleyerek sağdaki koridora girin. Koridoru takip edin ve geniş odaya inin. Batı duvarındaki düğmeye basarak Tracer Tong'un laboratuarına giden pasajı açın. Tracer Tong'u bularak konuşun. Laboratuardan çıkın ve soldaki yoldan ilerleyerek tiyatroya ulaşın. Tiyatronun merkezine yürüyün ve Tracer Tong'un işlemi gerçekleştirmesini sağlayın. İşlem tamamlandığında tekrar Tong'a dönerek yeni emirlerinizi alın. Tracer Tong size Versalife ofisi asansörün şifresini (06288) ve e-maillerinizi kontrol etmeniz için bir bilgisayar hesabı verecek (JCDenton / sanctuary). İsterseniz onun kişisel bilgisayarını kullanın ve Wan Chai pazarına geri dönün.

Lucky Money giriş yokuşuna gittiğinizde Versalife'a giden asansörü bulacaksınız. Keypad'i çalıştırın ve Tong'un size vermiş olduğu şifreyi girin. Asansöre binin ve yukarı düğmesine basın. Versalife lobisine vardığınızda temel amacınız MJ12 bodrum laboratuarına erişim kazanmak olacak. Bunu yapmanın birden fazla yolu var, hangisi kolayınıza geliyorsa onu seçin.

1. Güvenlik ofisine girin ve içerideki nöbetçileri öldürün. İçerdeki verikübünden Versalife bilgisayarları için gerekli olan login'i (al_shifts) ve şifreyi (data_entry) alın. Herhangi bir kişisel bilgisayarı kullanarak sahte kimlik yaratın ve bodrum laboratuarına erişim izni ve şifre (6512) çıkarın.

2. İkinci kattaki Hundley'i bulun ve onunla konuşun. Bodrum laboratuarına giriş izni kazanmak için ona rüşvet verin.

3. Üçüncü kata çıkarak bilgisayar konsollarının başındaki tek çalışanla konuşun. İşinden memnun olmadığını söyleyecek ve sizden Hundley'i öldürmenizi isteyecek. Hundley'i bulun, onu öldürün ve çalışana geri dönerek giriş şifresini alın.

* * *

Versalife'nin en üst katındaki asansörü kullanın ve aşağı düğmesine basarak MJ12 laboratuarına inin. Burada sizi Harrison karşılayacak ve etrafı dolaşmakta serbest olduğunuzu söyleyecek. Bu bölgede bazı önemli bölgeler var ve bunlar birbirine laboratuar çevresinde dolaşan havalandırma sistemiyle bağlılar.

1. Lobideki heykelden sola dönüp asansöre ilerleyerek salona ulaşın. Salondaki önemli şey bulunuyor: MJ12 bilgisayarlarına giriş login'ini (mchow) veren verikübü ve manyetik augmentation bölgesinin anahtarı.

2. Lobideki heykelden sağa dönüp merdivenlerden çıkarak psionic konferans ve dinlenme odalarına ulaşın. Psionic konferans odasındaki kilitli dolabın içinde bilgisayar sistemi için ana şifre olan damocles'i öğreneceğiniz önemli verikübünü bulacaksınız. Ayrıca burada augmentation bölgesi için de 5878 şifresini de öğreneceksiniz. Dolabı izinsiz açtığınız için bilim adamları rahatsız olacaklar ve güvenliği çağıracaklar. O yüzden bir dövüşe hazır olun. Rec odasındaki verikübü güvenlik terminalleri için gerekli olan login'i (mj12) ve şifreyi (security) verecek.

3. Heykeldeki keypad laboratuarlara erişim sağlayacak. Güvenlik keypad'ini multitool kullanarak kırın ve merdivenlerden aşağı inin. Araştırmanız gereken üç önemli laboratuar bulunuyor: birinci laboratuar (nanotech blade ROM sağlayacak), çevresel konular laboratuarı ve radyasyon laboratuarı.

Kişisel bilgisayarı login (mchow) ve şifresiyle (damocles) birinci laboratuarı kullanarak nanotech blade Rom yükleyebilirsiniz. Bu işi yapınca aslında burada yapmanız gereken iş bitiyor. Ama yine de radyasyon laboratuarına girip augmentation kutularını alabilirsiniz.

Salonda bulduğunuz anahtarla radyasyon laboratuarını açın ve psionic laboratuarındaki şifreyi kullanarak ana kısmı açın. İçeride oldukça yoğun radyasyon bulunduğundan eğer bir hazmat giysisine sahip değilseniz zarar görmeye hazır olun.

Birinci laboratuarında nanotech blade ROM'u yüklediğinizde Tracer Tong'dan rapor vermenizi isteyen bir mesaj alacaksınız. Maalesef MJ12 laboratuarından çıkmanız pek de kolay olmayacak çünkü güvenlik artık sizin kim olduğunuzu biliyor. Laboratuardan ve Versalife'den dışarı çıkın. Luminous Path'a giderek Tracer Tong'un üssüne ulaşın. Tracer ile konuşun ve diğer görevi alın.

Eser Güven

THE LONGEST JOURNEY

Uzun macerada yol rehberi

En baştan itiraf etmek gerekirse, The Longest Journey'i önüme koyup "Bu oyunu incele" dediklerinde birkaç bölüm oynayıp sıkılacağımı, sonra da sırf mecbur olduğum için ufaya puflaya oyunu bitirmek zorunda kalacağımı sanıyordum. Neye dayanarak bu önyargıya kapıldığımdan emin değilim ama oyunu oynamaya başladıktan sonra bütün düşüncelerimin değiştiğini söylemeliyim. Birkaç gün içinde başka hiçbir şeye aldırmadan oturup oynadığım son derece sürükleyici bir adventure da Longest Journey. Şimdi de oyundaki bütün düğümleri çözdüğümü kanıtlama fırsatı bulduğum için doğrusu epey gururlanıyorum. İşte karşınızda son zamanların en eğlenceli ve sürükleyici adventure oyunlarından biri olan The Longest Journey'in tüm sırları.

GİRİŞ

Her şey April'in rüyasıyla başlıyor. Burada öncelikle çevreyi araştırarak göreceğiniz yumurtanın uçurumun dibine kadar yuvarlanmasını bekleyin. Yumurtanın yuvasından ağaç kabuğunu alın. Arkadaki ağaçtan bir dal koparın ve ağacın konuşmalarını dinleyin, onunla konuşun. Daha sonra minik şelaleyi görene kadar sağa doğru yürüyün. Dal ve kabuğu kullanarak ağaca su verecek bir oluk yaratın. Ağaçla konuşacak bir animasyon izleyeceksiniz. Böylece giriş bölümünü tamamladınız ve artık oyunun ilk bölümüne geçebilirsiniz. Tebrikler!

1. BÖLÜM: PENUMBRA

Burası sizin kaldığınız pansiyondaki odanız. Yatağınızın yanında duran komodinin üstünden günlüğünüzü ve fotoğrafı alın. Inventory'i açın ve günlüğe bakın. Sayfaların arasına girmiş olan çalışma kağıdınızı çıkarın. Daha sonra lazım olacak. Bu arada günlüğü biraz okumak kim olduğunuz ve nereden geldiğiniz hakkında daha iyi bir fikir verecek. Giysi dolabını açın. Burada oyuncak bir maymun bulacaksınız, tabii ki alın. Ona yakından bakarsanız bir gözünün yerinden oynadığını göreceksiniz. Gözü çıkarın.

Artık odadan çıkabilirsiniz. Merdivenlere doğru ilerlerken karşınıza hikayenin sevilmeyen adamı Zack çıkacak. Onunla istemesiniz de biraz çene çalmak zorundasınız, akşam için sizden randevu isteyecek, eğer bu sinir bozucu adam ilginizi çekiyorsa ona "evet" diyebilirsiniz ama ben olsam reddederdim.

Aşağı indiğinizde doğruca duvar panosuna gidin. Buradaki bütün notları ve ilanları okuyun. Sağ üst köşeye asılmış olan duyuru sizin için önemli, onu alın. Notu koltukta oturan Fiona'ya verin ve ondan yüzüğünüzü alın. Serpanın üstünden kibrit kutusunu aşırmayı unutmayın. Bu arada Fiona'ya uzun bir konuşma yapıp pansiyon arkadaşlarınız ve onlarla ilişkileriniz hakkında bilgi edinebilirsiniz.

Kapıdan çıkınca bankta oturan Cortez'i göreceksiniz. Onunla konuşun, size kabuslarınızdan haberi olduğunu ve dikkat etmeniz söyleyecek. Merdivenlere doğru yolu takip edin ve tercihinizi "Bridges" yönünde kullanın. Buradan parka doğru ilerleyin, yol sizi okulunuza götürecek.

Binaya girdiğinizde bir çöp kutusu içine bırakılmış yırtık, sarı bir eldiven göreceksiniz. Onu alın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Lavabonun yanında duran raftan fırçanızı ve paleti alın. Bu ikisini tuval üzerine getirdiğinizde resim yapmaya başlayacaksınız. Bir süre sonra arkadaşınız Emma, size Cortez'den bir mesaj getirecek. Emma'yla konuşun ve Cortez'in sizinle buluşmak istediği yer hakkındaki şifreli mesajı dinleyin. Artık akademiden çıkabilirsiniz.



Tekrar parkın içinden geçerek köprülere gidin. Bu kez Cafe'ye doğru ilerleyeceksiniz. Kafenin bulunduğu alana geldiğinizde "Mystery Door" yazan kapıya göz atmayı ihmal etmeyin. Şimdi kafeye girip tezgahtan birkaç şekerleme alabilir ve bu arada Charlie'yle konuşabilirsiniz. Charlie size kafeye asılan afişlerden bahsedecek. Cortez'in mesajıyla bir afiş arasındaki ilgiyi kurmanız gerekiyor. Sola doğru ilerleyerek kafenin iç bölümüne girin. Barda kırmızı bir taburede oturan Stanley'le konuşun. Siz başından atmaya çalışacak ama paranızı istemeye devam edin. Sonunda sizden çalışma kağıdınızı isteyecek. Ona, günlüğünüzün arasından bulup çıkardığınız kağıdı verin ve paranızı vermezse işi bırakacağınızı söyleyin. Size para verecek.

Müzik kutusunun yanına gidin, duvardaki sergi afişini okuyun, böylece Cortez'le buluşacağınız yeri öğreneceksiniz. Afişin alt kısmına iliştirilmiş olan davetiyelerden birini alın, ona yakından bakarsanız galerinin adresi öğrenebilirsiniz. Masada duran ekmek sepetinden bir parça ekmek alın, bu arada isterseniz Emma ve Marcus'la da konuşabilirsiniz. Kafeden çıkın ve köprülerden pansiyona doğru gidin.

Pansiyonun hemen kapısındayken içeri girmek yerine sola doğru hareket ederseniz bir makineyle karşılaşacaksınız. Bu bozuk aleti onarmanız gerekiyor. Yüzüğünüzü kullanarak, ekranın tepesinde duran ve birbiriyle bağlantısı kopmuş olan iki kabloyu bir araya getirin. Kabloların altında kırmızı bir ışık var. Kırmızı ışığın altında ise "sol düğme ve sağ düğme" diyebileceğimiz iki sarı nesne var. Bunların altında dört tane mavi kol göreceksiniz. Amaç bu mavi kolları aynı anda yatay pozisyona getirmek. Bu kolların her birinin altında bir ışık var. Sol düğmeyi kullanırsanız mavi kollardan birinin altındaki renk kırmızı olur. Bunun anlamı, bu kolun kilitlenmiş olduğudur. Yani diğer üçü hareket ederken bu kıpırdamaz. Eğer daha sonra sağ düğmeye tıklarsanız diğer üçünün döndüğünü göreceksiniz. Sırayla kolları kilitleyerek ve bu arada diğerlerini döndürerek dört mavi kolu aynı anda yatay duruma getirin. Bu göründüğü kadar karmaşık değil, üstesinden geleceğinize eminim (inanın burada anlatmak imkansız). Bu işi hallettiğinizde düğmelerin üstündeki kır

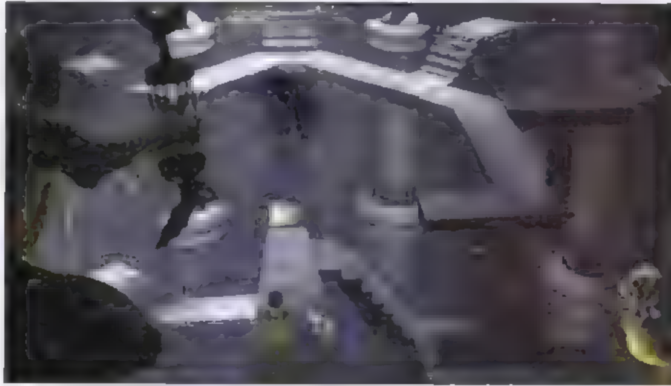
mızı ışık, yeşile dönecek ve bir ses duyacaksınız. Makinedeki vanayı çevirin, basınç göstergesindeki değişimi izleyin. Şimdi dümeni çevirin ve artık orada bir işe yaramayacak olan mengeneyi (pense de denebilir) alabilirsiniz.

Pansiyona girin ve odanıza çıkın. Pencereyi açıp dışarı bakın. Aşağı doğru bakarsanız bir lastik ördek ve çamaşır ipi göreceksiniz. İpe tıklayın, bir ucu suya doğru düşecek. Ekmek kırıntılarını ördek üzerinde kullanın, aç martılar gelip lastik ördeği delecek. Zinciri çekin, böylece çamaşır ipini geri alacaksınız, onu inventory'e koyun. Pansiyondan çıkın ve köprüler çıkışını kullanarak kafeye dönün.

Kafeye girmenize gerek yok, dışarıda suyun içinde eski dostumuz lastik ördeği göreceğiz. Onu alın ve inventory'e girerek daha yakından bakın. Üzerindeki deliğin bir yara bandıyla kapatıldığını göreceksiniz, bandı oradan çıkarın. Tekrar köprüler çıkışını kullanarak bu kez metroya gidin. Metrodaki Gen Tarayıcıyı kullanın, "Week" yazılı düğmeye tıklayın. Inventory'den Para kartınızı çıkarın ve bunu Lens üzerinde kullanın. Artık rahat rahat metroyu kullanabilirsiniz. Metroya binmeden önce sol tarafındaki raylardan çıkan kıvılcıma bakın, April bu noktada, orada bir anahtar olduğunu görecek.

Inventory'e girin ve ördeği şişirin, ancak ördeğin bir deliği olduğundan kısa süre sonra sönecek, bu yüzden bu işlemler sırasında acele etmelisiniz. Hemen ördeği mengene ve ip üzerinde kullanın. Şişmiş olan ördek mengeneyi açık tutacak ve sönmeye başladığında mengene de anahtarı tutmuş şekilde kapanacak. Yavaş davranırsanız anahtarı alana kadar bu işlemi tekrar tekrar yapmanız gerekecek.

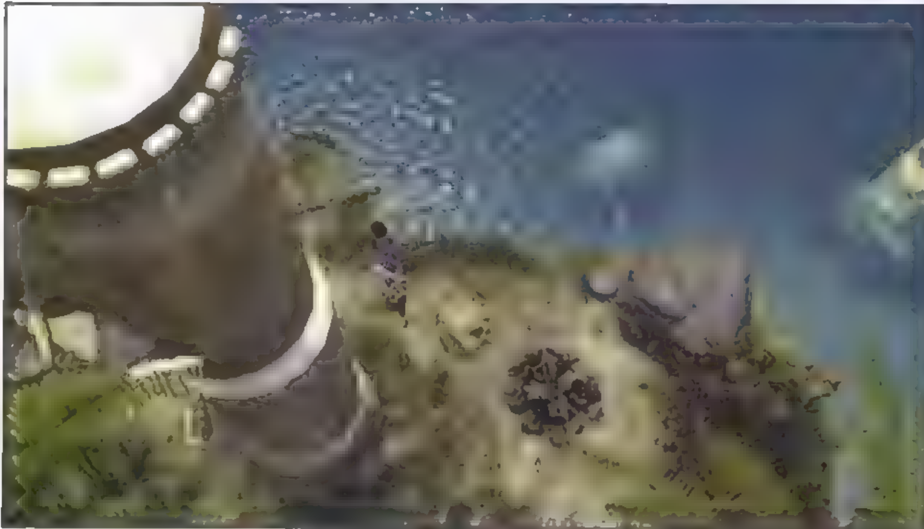
Metroya binin. April'in başının üstünde duran metro haritasına bakın ve oradan Waterdown Bridge'i seçin. Metrodan çıkınca ekranın sağına ilerleyin ve binaya



girin. İçerideyken Cortez'i görene dek sağa ilerlemeye devam edin ve kendinizi uzun bir konuşmaya hazırlayın. Cortez gidince tekrar metroya binin ve haritadan East Venice'i seçin. Çıkışta tekrar evinizin yanı pansiyonun yolunu tutabilirsiniz. Girişte Fiona ve Mickey'le karşılaşacaksınız. Onlar a konuşun, size film izlerken başlarına gelen bir gariplikten bahsedecekler.

öğrenmek için Zack'e sormanız gerektiğini söyleyecek. Yukarı çıkıp Zack'ın kapısını çalın. Zack'e istediği randevuyu vermezseniz Cortez'i Mercury Theater'da bulabileceğinizi de öğrenemeyeceksiniz. Dolayısıyla artık bu adama boyun eğmek zorundasınız.

Metroya binip Metro Circle'a gidin. Sağdaki yolu izleyin ve East Gateway çıkışından çıkın. Bir sonraki ekranda Down the Street çı-



2. BÖLÜM: THROUGH THE MIRROR

Aşağı inin ve Fiona'yla konuşun. Ona Cortez'i nerede bulabileceğinizi bilip bilmediğini sorun. Size onun sürekli gittiği bir sinema salonu olduğunu ama yerini

kışını kullanın ve Mercury'nin önüne ulaşın. Kaldırımda duran çöp kutusunu itin, buradan kötü kokulu bir gaz çıktığını göreceksiniz. Inventory'den şeker alıp bu gaza bir süre tutun. Elektrik direğinin yanında dikilen adamla konuşun. Sonunda size şekerlemelerden bahsetmeye başlayacak, ona az önce tadını ve kokusunu bozduğunuz şekeri verin. Sinemanın temizlikçisi adamı kovalayacak ve dönüşte size onun kaçarken şapkasını düşürdüğünden bahsedecek. Bir önceki ekrana dönüp şapkayı yerden alın.

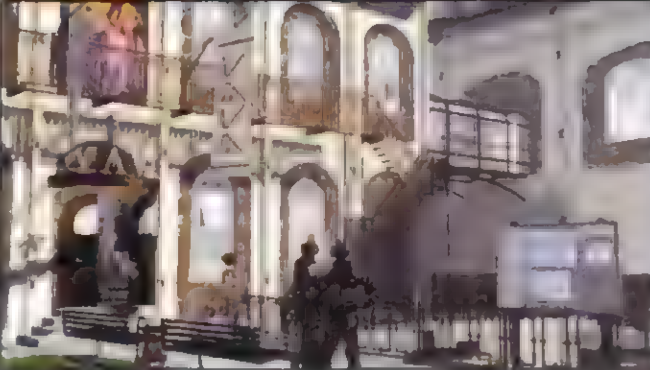
Tekrar salonun kapısına dönün. Sağdaki elektrik direğinin altında duran sigorta kutusuna tıklayarak yakından bakın. Metroda bulduğunuz anahtarı buradaki kilitte kullanın ve kutuyu açın. Yara bandını yırtık eldivene yapıştırın ve bunu kısa devre yapan kablo üzerinde kullanın. Temizlikçinin arkasından geçerek girin ve salonun arka kapısına kadar ilerleyin. Kapının sol tarafında duran kutu yığınının üstüne kurduğunuz oyuncak maymunu, çöp torbasının üstüne de şapkayı yerleştirin. Kapının sağ tarafında bir çöp kutusu var. Kapağını açıp kibritiniz kullanarak çöpleri yakın. Sevgili maymununuz içeri giren temizlikçiyi oyalarken siz de kapıdan gizlice girip Cortez'le konuşun. Geçide geldiğinizde Shift'i kullanmayı kabul edin ve sıkların içine girerek oyunun diğer dünyasına geçiş yapın.

Arcadia'ya girince rahiple karşılaşana kadar sağa doğru yürümeye devam edin. Rahibin konuşmalarını anlamaya başlayana kadar itiraz etmeden dinlemeye devam edin. Rahip Tobias sizi tapınağın basamaklarında tek başınıza bırakınca tekrar içeri girip onunla yeniden konuşun. Size oldukça uzun bir animasyon eşliğinde Story of The Balance'ı anlatacak. Sahne sona erince Tobias'ı tekrar bulun ve Brian Westhouse hakkında konuşun. Rahip size onun Arcadia'da "Rolling Man" olarak anıldığını ve haritacının Westhouse'un nerede yaşadığını bildiğini söyleyecek. Bu bilgiyi almadan oradan ayrılmayın.

"Stalls" denen yere gidin ve haritacıya Westhouse'u sorun. Dağıtıcı çocuk tezgahın önüne gelip haritacı tarafından kovulunca onun yerine çalışabileceğinizi







söyleyin ve işi alın. Sipariş listesine alınca bir göz atın ve Rolling Man'e de harita götüreceğinizi görün. İlk işiniz White Dragon'un kaptanı Nebevay'e bir harita götürmek. Marketplace, sonra da City çıkışını kullanarak bütün şehrin göründüğü ekrana gelin. Burada City Gates bölümünü seçin. Burada Docks çıkışını görene kadar yürüyün. Yolun sonunda gemiye giden tarafı seçin ve güvertede duran kaptanla konuşun. Kaptan size kendisinin Nebevay olduğunu söyleyince haritayı verebilirsiniz. Daha sonra imzalaması için sipariş listesini uzatın. Ancak bunu reddedecek, imzayı sadece müzik karşılığında verebileceğini söyleyene kadar onunla konuşmaya devam edin.

Tekrar şehir kapılarına dönün. Sol tarafta bulunan tezgahlardan birinde müzik aletleri satıldığını göreceksiniz. Inventory'nizdeki maden paraların bir bölümü karşılığında oradan bir flüt satın alacaksınız. Bu durumda tekrar kaptana gidip kıymetli imzasını almanız gerekiyor. Flütü çalın, imzayı alın!

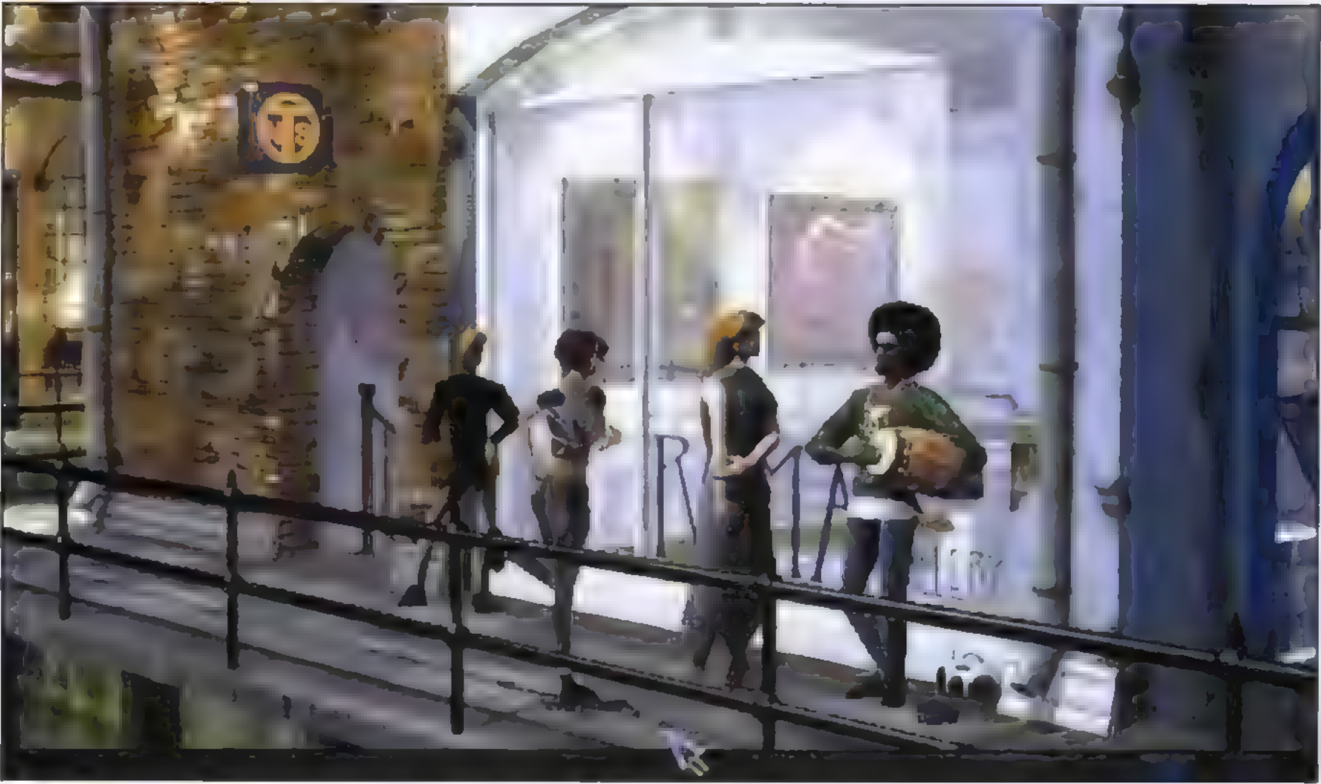
Buradan Small Pier'e, yani küçük iskeleye gidin ve yaşlı balıkçıyla konuşun. Üstünde oturduğu sandık hakkında soru sorun ve size bahsettiği kuş hakkında konuşun. Tekrar haritacıya gidin ve imzalı listeyi verin. Size Rolling Man'in haritasını verecek. Evi nasıl bulacağınızla ilgili uzun ve karışık tarif kafanızı karıştırmasın, ana şehir ekranından buraya ulaşmak gayet basit. Tek yapmanız gereken bu ekrana geldiğinizde Westhose's Bungalow'a tıklamak. Westhose'a konuşun ve haritayla birlikte imzalaması için listeyi de verin. Cortez'le ilgili her şeyi konuşmaya dikkat edin. Giderken size kırık bir cep saati verecek. Inventory'i açın ve raptiyeyi saat üzerinde kullanın. Böylece bir Shift daha açılacak ve April kendi dünyasına geri dönecek.

Tekrar sinema salonunun arkasındaki kısımda Cortez'e konuşun ve söyleyebileceğiniz her şeyi söyleyin. Konuşmanın sonunda "yes, let's save the world." demelisiniz. Kafeye gidip Charlie'yle konuşun ve akşam verilecek olan konserden bahsedin. Sonunda Zack'le olan randevunuzu hatırlayıp gitmeniz gerektiğini söyleyeceksiniz.

BÖLÜM 3: FRIENDS AND FOES

April'in odasından çıkıp Zack'in zırvalarını dinleyin. Metroya binin ve Hope Street resmine tıklayın.





Katedrale gideceksiniz, burada Confessionals'a ilerleyin. Burada Peder Raul'le konuşacaksınız. Ondan Warren Hughes'u 87. binada bulacağınızı öğrenin. Building 87'ye gidip oradaki çocukla (Warren) konuşun. Sizden istediklerini yerine getirmeyi kabul edin. Tekrar metroya binin ve Metro West'i seçin.

Yolda duran engeli "el" simgesini kullanarak itin ve arkasında duran büyük çöp kutusuna tırmanın. Bir çöp toplama kamyonu gelip April'la birlikte kutuyu da alıp götürecek. Polis istasyonunun iç kısmına açılan kapılar kapalı olduğundan arkasında evraklarla oturan polis memuresiyle konuşun ve ondan kapıların bozuk olduğunu ve tamirciler onarmadıkça kullanılamadığını öğrenin. Duvarın dibinde duran kutudan bir evrak alacaksınız. Onu Inventory'de yakından inceleyin. Daha sonra bankta oturan iki tamirciyle konuşun. Bulduğunuz formu Porty Fella'ya verin, buna itiraz edecek. Memureye gidip 09042 numaralı formu isteyin. Bunu Porty Fella'ya verin. Yine mi itiraz etti? Tekrar memureye gidin, bu kez de 09042-A formunu isteyin. Bu kez adamlarımız yerlerinden kalkıp çalışmaya başlayacak.

Salonun ortasında duran iki görüntülü telefondan soldakinin ekranına bakıp numarasını öğrenin. Sağdakine gidin ve diğerini arayın. Telefon çalarken Porty Fella'ya gidip onu aradıklarını söyleyin. Aynı şeyi diğerine de yapın. Onlar gidince kumanda kutusundaki kabloları kullanarak kapıyı açın, fakat memure sizi durduracak. Memurenin masasına gidip raflara bakın. Onu oyalayacak bir form isteyin, o uğraşırken de tekrar kabloyu tamir edip kapıdan geçin.

Kartınızı kullanarak soda makinesinden bir soda alın. Sola dönün, dolapların durduğu odaya girin. 4 numaralı dolaba bakın ve Maria Hernandez'e ait olduğunu görün. Sola ilerleyin, tuvaletteki polisle konuşun. Kim olduğunuzu sorduğunda, siz Hernandez'siniz.

Minelli'nin verdiği anahtarı dolapta kullanın. İlacı alın ve yanındaki kutuyu kurcalayın. Aynanın sağ alt köşesindeki kırığı fark edecek ve kırık parçayı aldığınızda oradaki bir notu göreceksiniz. Minelli'ye ilacı verin ve karısının doğum gününü öğrenin. Duvardaki elektrik düğmesine basın, Minelli yapay gözünü düşürecek, bunun yerine oyuncak maymunun gözünü bırakın ve yapay gözü alın. Odadan çıkın ve gözü koridordaki Retinal Scanner üzerinde kullanın. Arşiv odasına girdiniz.

Odada bulunan bilgisayara tıklayın. April şifreyi girecek. Warren Hughes adını arayın. Erika Hughes'un yanındaki numaraya bakın. Edit'e tıklayın. April Warren'in bilgilerini değiştirecek. Print'e tıklayın, sonra da Delete'e. Main'i seçin ve az önce gördüğünüz numarayı arayın. Bilgileri tekrar print edin. Church of Voltec'i aratın ve Jacob McAllen ismine bakın. Jacob McAllen adını aratın, sağ alt köşede çıkan sembolleri bir kağıda yazın (gerçekten yazın). Ana menüye dönün ve bilgisayardan çıkın. Control Panel'e gidin ve az önce kaydettiğiniz sembollere denk düşen dört tuşa basın. Bunlar, 11, 16, 1 ve 8. Printer'a gidin ve çıktılarınızı alın. Tekrar memurenin ve tamircilerin olduğu salona geçin. Burada alet kutusunun önünde duran tornavidayı alın ve polis merkezini terk edin.



Serpil Uluturk

PC HİLELERİ

Age of Empires II: The Conquerers

Hileleri girebilmek için chat penceresini açın ve aşağıdaki kodları girin

lumberjack = 1000 wood
robin hood = 1000 gold
furious the monkey boy = kızgın bir goril yaratır
marco = haritayı açar
polo = fog of war'u kaldırır



Voyager: Elite Force

Konsolu açmak için oyun sırasında ☐ tuşuna basın.
Not: Bu hileler multiplayer'da çalışmaz.

Kod	Etkisi
God	Tanrı modunu açar/kapar
Give weapons	Tum silahlar
Undying	999 health ve armor
No target	Görünmezlik
Cg_thirdperson 1	Üçüncü kişi bakış açısını açar
Cg_thirdperson 0	Üçüncü kişi bakış açısını kapar
Cg_thirdpersonrange [1-100]	Üçüncü kişi bakış açısını genişletir
Give [eşya]	Aşağıdaki listede bulunan eşyaları verir
Map brig	Gizli level'ı açar
Map [harita adı]	Aşağıdaki listede bulunan haritaları verir

Eşya Listesi
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD
Tricorder
Health

The Sims: Livin' Large

Para - ctrl+shift+C basın Rosebud ;!;!;!;!;!;!;! yazın ve enter'a basın

1000 Simoleon - rosebud

Level otomatikman döşenir - auto_level

Otomatik olarak istenen ev yüklenir - house [ev numarası]

Oyun çöker - crash

Hendek veya fıskiye yaratır - water_tool

Karakter düzenleme - edit_char

personality ve interests gösterir - interests

Tüm animasyonları kapar - draw_all_frames off

Tüm animasyonları açar - draw_all_frames on

"file.cht" dosyasını bir liste olarak gösterir – cht (dosya adı)

Harita editörünü kapar - map_edit off

Harita editörünü açar - map_edit on

Herhangi bir eşyayı hareket ettirir - move_objects

Web browser'ın çökmesin önler - browser_failsafe

Oyundan çıkma - quit

Yüklenen evi save eder - save

Çimin büyüme oranı ayarlar - grow_grass [0-150]

Komşuları kontrol etmenizi sağlar - visitor_control

Bir sonraki müziğe geçer - music



Baldur's Gate II

Hile modunu açmak için

Baldur.ini dosyasını notepad ile açın. Program Opt ons başlıklı yazıyı bulun Başlığ n altına "Debug Mode=1" yazın ve save'leyip çıkın. Oyundayken CTRL ve Boş uk tuşuna beraber basın ve konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodları girip ENTER'a bastığınızda hileler çalışacaktır.

Experience puanı eklemek

Experience puanları en fazla 2950000 olabilir Bu rakamı tüm parti elemanlarına ya da istediğiniz birine verebilirsiniz. Karakteri tıklayın ve daha sonra SetCurrentXP ("rakam") yazın.

Altın eklemek

Konsola AddGold ("rakam") yazın

Eşya yaratmak

Konsola Create Item ("kod") (rakam) yazın

Ornek: Create Item "belt06",20

Bu size 20 adet Girdle Of Hill Giant Strength verir

Eşya Listesi

axih03. Batt e Axe +2
belt06. Girdle Of Hil Giant Strength
boot01: Boots Of Speed
bow 7: Longbow +2
bow18: Short Bow +2
brac14: Bracers Of Defense AC 4
chan06. Drizzt's +4 Chain Mail
clck02: Cloak Of Protection +2
halb03: Halberd +2
hamm08: War Hammer +2
helm04: Helm Of Defense
leat08: Studded Leather +3 Shadow Armor
plat05: Full Plate +1
ring07. Ring Of Protection +2
ring08: Ring Of Wizardry
shld04: Medium Shield +1
shld06· Large Shie d +1
shid17· Buckler +1
slng03: Sling +3
staf08· Martial Staff +3
swih09 Short Sword +2
swih40 Blade Of Roses (Long Sword +3 +2 Cha)
swih49 Ninja-To +1



sw2h09. Warblade (2-H Sword +4)

Yaratık Yaratmak

Konsola CreateCreature("isim") yazın

Yaratık Listesi

demnabo1. Nabassu
demp1or· Pit Fiend
dragblac· Black Dragon
Dragred Red Dragon
dragsilv. Si ver Dragon
uddeath: Demon Knight

Konum Değiştirme

MoveToArea("alan kodu")

Bu hileyi uygulamadan önce tüm parti elemanlarınızın seçil olduğuna em n olun.

Alan listesi ve kodları

AR0020: City Gates
AR0202. Cult Of The Unseeing Eye
AR0204 Rift Dungeon
AR0300. Docks District
AR0400. Slums Distr ct
AR0411: Planar Sphere
AR0414 Demon Outerworld
AR0500: Bridge District
AR0516· Astral Prison
AR0700: Waukeens Promenade
AR0800: Graveyard District
AR0801: Bodhis Dungeon
AR0900: Temple District
AR1000: Government District
AR1100 Umar Hills
AR1201· Domain Of The Dragon
AR1300: De'arnise Hold
AR1512: Asylum Dungeon
AR1900 Druids Grove
AR2000 Trademeet
AR2500: Suldanesslar
AR2900. The N ne Hells

Unutmayın x tuşuyla nerede olursanız olun o alanın kodunu görebilirs niz

Tüm haritayı açmak

Konsola ExploreArea() yazın

İyileştirmek ve karakterlerin zi haritada ışın a-mak iç n

Eğer baldur.ini dosyanızda Debug Mode=1 varsa CTRL+R kombinasyonuyla karakterlerinizi iyileştirebilirsiniz, CTRL+J kombinasyonuyla ise cursorun bulunduğu yere karakterinizi aktarabilirsiniz.

Banja!

Uzun kıvırcıklar, rasta saç lar, sımsıcak bir Güneş altında gözlüklü, biraz kilolu şipşirin bir tip. İşte bu ay ikinci oyunumuzun kahramanı. Banja kahramanlarının tamamen işaretlerle anlaştığı, pasifikte bulunan ufak bir adada geçen çok şirin bir oyun. Bizim oynadığımız karakterin adı ise Banja the Rasta. www.banja.com adresinden ulaşabileceğiniz bu flash tabanlı oyunun levellar her ay değişiyor. Flaş tabanlı olmasına karşın oyle görüp burun kıvıracağınız bir oyun değil Banja. Üzerinde uğraşıldığı ve düşünüldüğü belli olan tam bir eğlencelik aslında. Ayrıca Fransa dışında Amerika'dan da ödüller kazanmış bir oyun. Oyunun geçtiği dünyanın adı Itland. Bu dünyadaki karakterler üzerinde bulundukları adaya bir kaza sonucu düşmüşler. Hepsi birbirinden tamamen ayrı karakterlere sahipler. Tipleri tamamen pasifik adalarındaki uçuk insanlara benziyor. Oyuna girmek için çok enteresan bir sistem kurmuşlar. Username'den sonra şifre olarak bir kelime girmiyorsunuz. Bunun yerine bir çiçek, bir rakam ve bir renk seçiyorsunuz. Şifreniz bu üçünün kombinasyonundan oluşuyor.



Oyuna kaptanın gemisinde başlıyorsunuz. Tek yapmanız gereken şey Itland'ı keşfetmek. İlk seferde oyunun flaş olan levelları yüklendiğinden biraz sıkılabilirsiniz. Daha ne kadar yüklendiğini size duvarı boyayan bir yaratık gösteriyor. Ama levellar tamamen yüklendikten sonra gayet akıcı bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Bu arada oyun Flaş 5.0 versiyonunu istiyor. Onu da oyuna girmeden önceki sayfalarda bulunan kısa yollardan kolayca yükleyebilirsiniz. Itland'de sağa sola serpiştirilmiş ufak ve eğlenceli oyunlar var. Bu oyunlarda her ay değişiyor. İsterseniz hırs yapıp bu oyunlarda en yüksek skoru elde etmeye çabalayabilirsiniz.

Banja'da orijinal bir etkileşim sistemi kurmuşlar. Oyundaki diğer oyuncu karakterleri göremiyorsunuz fakat dünyada bir değişiklik yaptığınızda bu diğer karakterlere de yansıyor. Örneğin siz bir geçidin kapısını açtığınızda artık o geçit tüm oyuncular için açılmış oluyor. Bir razda oynanıştan bahsedeyim. Karakterler birbirleriyle olan iletişimlerini sembollerle sağlıyorlar. Örneğin top oynayan çocuklarla konuşmaya çalıştığınızda size günlerin geçtiği bir takvim + top + kupa gösteriyorlar. Bu bir süre sonra ödüllü bir futbol karşılaşması olacağını gösteriyor. Yani anlaşmak gayet kolay. Bazen Banja'nın kafasının üzerinde bir baloncuğun içinde kendi sembolü beliriyor. Bu orada yapacağınız bir şey olduğunu gösteriyor. Zaten genelde yapacaklarınız çok basit ve akıllıca oluyor. Ya müzik setini çalıştıracaksınız ya da biriyle konuşacaksınız. Hep bu tip şeyler. Bazen yürürken sağa sola takıldığınız oluyor. O zaman biraz geriye gidip biraz daha yandan geçmeyi deneyerek bu tip takılmaları kolayca atlatabilirsiniz. Oyunun sadece grafikleri değil müzikleri ile de uğraşılmış. Eğer house müzik tipi şeyleri seviyorsanız bu oyundaki müziklere bayılacaksınız. House dışında diğer müzik tiplerine de rastlayabilirsiniz. Ayrıca oyunun genelinde çok hoş bir dizayn stili var. Karakterlerden binalara, yollara hatta denize kadar belirli bir mimari ve sanat yapısını hissediyorsunuz. Hiçbir şey gözünüze batmıyor. Ayrıca yarışmalarda o kadar abuk sabuk yapılmamış. Örneğin balık tutmaya çalışırken oltanızı çok gererseniz misina kopuveriyor. Ama iyi bir şekilde çalışırsanız en büyük balığı tutabilirsiniz.



Oyun içindeki başarınıza göre zaman içinde açılacak yeni kıtalara veya bölgelere ilk siz girme hakkına sahip olabiliyorsunuz. Oyunun kaptanla ilgili konuşma bölümüne İngilizce dışında daha bir çok dilden girebilmeniz için çalışmalar yapılıyor ama şimdilik İngilizce ve Fransızca'dan başka dil geçerli değil. Oyun içinde kullanabileceğiniz bir harita ve inventory'niz mevcut. Yani aldığınız eşyaları kullanabiliyorsunuz ve oyunda kaybolmak diye bir şey yok. Eğer bilgisayarınız zorlanıyorsa çözünürlüğü düşürebilme seçeneğine de sahipsiniz. Tüm bunların size oyunda eşlik eden ufak bir arabirim sağlıyor. Onu da oyun ekranında istediğiniz yere taşıyabiliyorsunuz. Basın bölümünden gördüğüm kadarıyla oyunu yalnızca Banja'yla oynamayacaksınız. Onun dışında ileride oyundaki diğer karakterleri de kullanma şansınız olacak. Ayrıca etkileşim daha da artacağa benziyor. Oyunu yapan takımın diğer çalışmalarına göz atmak isterseniz chman.fr adresine göz atmanızı tavsiye ederim.

Banja şimdiye kadar gördüğüm en başarılı flaş çalışması. Bu güzel grafikli, ödüllü çalışmayı kaçırmamanızı tavsiye ederim.



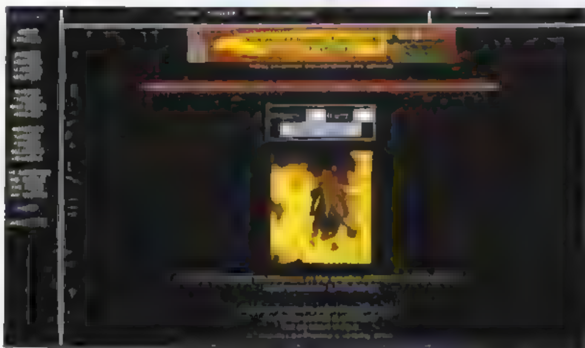


Utopia

Çok geniş çaplı online oyunları ping ya da konfigurasyon sorunları yüzünden oynayamamanız böyle bir zevkten mahrum kalmanızı gerektirmez. Sonuçta online oyun dendiği zaman akla gelen harika grafikler ve efektler olmadan da online oyun oynanabilir. Üstelikte hiçbir ping ya da konfigurasyon sorunu yaşamadan. Internet'e bağlı olun birde email hesabınız olsun yeter. Önemli olan oyunun size sağladığı atmosferdir. Yo hayır bu bir züğürt tesellisi değil, biliyorsunuz ilk akla gelen isimlerden X-Com ya da Daggerfall gibi oyunlarda da müthiş grafikler yoktu fakat verdikleri atmosferden dolayı sabahlara kadar deli gibi oynardık. Günümüzde tamamen yazıya dayalı oyunlar olan MUD'lar bile özellikle yabancı ülkelerde deliler gibi oynanıyor. Benim size anlatacağım Utopia da biraz MUD'lara benziyor fakat bu oyun bir strateji oyunu olduğundan tabii ki yapısı biraz daha farklı. Öncelikle başına oturup saatlerce oynayacağınız bir oyun değil bu. www.swirve.com adresine girip games başlığı altından Utopia'yı seçtiğinizde 'create a province' seçeneği ile kendinize bir kullanıcı adı ve şifre belirliyorsunuz. Daha sonra kayıtta verdiğiniz email adresinize gidip size gelen mail'i açtıktan sonra oradaki linke tıklayarak hesabınızı aktif hale getiriyorsunuz. Bu maili almayın çünkü bu mailde size birde activision code yollanıyor. Hesabınızı aktif hale getirmek için eğer bu kod size sorulursa onu girmek zorunda kalabilirsiniz. Tekrar 'create a province' seçeneğin işaret edildiği sayfaya geri dönüp 'manage your province' seçeneğine tıkladığınızda ise belirlediğiniz kullanıcı adını ve şifreyi yazıp oyuna giriyorsunuz. Oyuna girmeden önce oyunu nasıl oynayacağınızı ve nelere dikkat etmeniz gerektiğini anlatan 'guide'ı okumanızı tavsiye ederim.

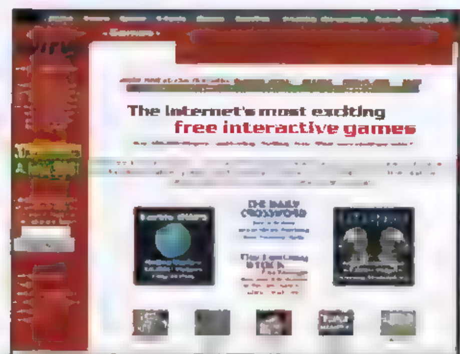
Karşınıza gelen ilk sayfa sizin giriş sayfanız. Gördüğünüz gibi herşey ufak grafiklerle süslenmiş yazılar halinde önünüzde. Bu sayfadan ne kadar köylüye ve toprağa sahip olduğunuzu görebilirsiniz. Ayrıca asker sayınızı, ne kadar yemeğiniz olduğu gibi bunlara benzer bir çok haberi rapor halinde buradan almanız mümkün. Ama oyunda en çok kullanacağınız menü solda alt alta sıralanmış olan seçeneklerdir. Bunlardan council ile çok daha ayrıntılı raporlara ulaşabilirsiniz. Council'deki danışmanlarınız çeşitli alt görevlere ayrılmış durumdalar. Her birini seçtiğinizde ayrı ayrı rapor alarak krallığınızın genel durumunu öğrenebilirsiniz. Bunun için üyeyi seçip 'speak to the elder' butonuna tıklamalısınız.





Onun altındaki explore seçeneği ile yeni topraklar keşfedebilirsiniz. Bu ekranda elinizdeki kaynaklarla keşfedebileceğiniz maksimum toprak sayısını görebilirsiniz. Daha geniş bir krallık daha çok kurulabilecek bina ve daha çok köylü, ve doğal olarak ta daha geniş bir ordu ve güç demektir. O yüzden fırsat buldukça topraklarınızı genişletmeye bakın çünkü kısa süre sonra size yetmeyecektir. Tabii bu durumda bilim gücünüzü arttırarak yerleşimlerinizi daha ekonomik kullanmaya da çalışabilirsiniz fakat genişlemek bu oyununda amacı olduğundan sizin için kaçınılmaz bir hale gelecektir. Growth seçeneği ile topraklarınıza yeni binalar inşa edebilirsiniz. Sciences ile bilimlerde ilerleyebilir, Military ile ordunuza yeni askerler alabilir ve onları ihtiyacınıza göre eğitebilirsiniz. Mystics ile kendi bölgenize ya da rakip bölgelere büyü yapabilirsiniz. Thievery ile rakip bölgelere çapulcu akınları düzenlemekten gece baskınına kadar bir çok harekette bulunabilirsiniz. War Room'dan düşman topraklarına saldırabilir ve son olarak send aid ile bir dostunuza yardım yollayabilirsiniz. Daha alttaki beş seçenekten messages ile rakip krallıklara mesaj yollayabilirsiniz, eğer oyunda birden çok beylik yönetiyorsanız diğer beyliğinize geçebilirsiniz. Forums ile forumlara katılabilirsiniz. Politics seçeneği ile içinde bulunduğunuz krallığın başında kimin bulunacağına dair bir oylama yapabilirsiniz. %50 çoğunluğun oyunu alan beylik krallığı yönetir. Oyunda yeni olduğum için bu mertebeye ulaşamadım ama tahminime göre oyunda monarch seçilince yeni butonlarla karşılaşmanız mümkün. Relations seçeneği ile krallığın kiminle savaşta bulunduğunu öğrenebilirsiniz. Dragons kısmında gene oyunda yeni olduğum için kullanamadım fakat buradan birisine dragon yolladığında onun o beyliğe ne kadar zarar verdiğini görebilirsiniz. Yani Utopia'nın dragonları bayağı büyük olmalı. Altta kalan diğer 4 seçenek ile de oyunda kimin ne kadar güçlü olduğuna dair raporlar alabilirsiniz. Tabii ki en alttaki LOG OUT seçeneği ilede oyundan çıkabilirsiniz. Eğer sayfaların yüklenmesi zamanınızı alıyorsa grafikleri kapatma seçeneğine de sahipsiniz. Ayrıca sayfanın üst kısmındaki bonuses ve hunger site kısa yollarına da günlük olarak mutlaka uğramanızı öneririm. Bu sayfalara girmeniz size oyunda günlük bonuslarda sağlıyor. Utopia günlük oynanabilecek bir oyun. Yani emirlerinizi verip insanlarınızı rahat bırakıyorsunuz. Ertesi gün tekrar girip emir verebilirsiniz. İnsanlarınız bu süre içinde onları rahatsız etmediğiniz için size para dahi verebiliyorlar. Gerçek hayattaki bir saat Utopia'da bir güne denk geliyor. Oyunla ilgili herhangi bir sorunla karşılaşırsanız ya da bir sorunuz olursa bana mail atın. İyi eğlenceler.

Burak Akmenek



Amiga Geri Dönüyor!!!

Ayın Ürünleri

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Amiga isminin nereden geldiğini eski tüfekler bilir mutlaka. Ama yenilerin pek bildiğini sanmıyorum. Commodore yeni sistemini çıkarmadan önce ismi üzerine çok düşünür ve sonunda Amigo'ya karar verir. Çünkü bu yetenekli bilgisayar kullanıcısının en yakın dostu olacaktır. Ama bu isimde bir bilgisayar zaten üretilmiştir. Bunun üzerine Amigo'yu Amiga'ya çevirirler. Sonuç itibariyle Amiga (her ne kadar deforme edilmişte olsa) "dost" anlamına geliyor. Ve nihayet eski dost geri dönüyor.

Eminim ki, içinizde ömrünün en güzel günlerini Amiga'sı ile geçirmiş olanları oldukça heyecanlanmıştır bu haber. Ama beni pek heyecanlandırmıyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi benim hiç Amiga'm olmadı. Bana almadılar. Ben ancak gidip arkadaşlarımda Amiga oynayabilirdim. O yüzden bu saatten sonra hiç istemiyorum.

Bu[illegible] beni heyecanlandırmayışının ikinci sebebi ise Amiga Inc.[illegible] güvenmiyor olmam. Pek çoğunuz hatırlar. Commodore, Amiga'nın tüm haklarını sattıktan sonra bir süre Amiga elden ele geçti. Sonunda tüm haklar Amiga Inc.[illegible] elinde kaldı. Ancak Amiga'nın yaratıcısı olan Commodore'dan faklı olarak Amiga Inc. bir yazılım firması. Yani bugüne dek hiçbir donanım üretmişlikleri yok. Zaten son 6 senedir Amiga [illegible] altında hiçbir donanım üretilmedi. Mevcut olan Amiga Inc. ise sadece Amiga'lar için yeni işletim sistemleri ve yazılımlar üretiyor.

Amiga'nın tekrar çıkarılmak istenmesinin sebebi ise Amiga Inc.'in yeni çıkardığı işletim sistemini destekleyebilmek. Bu işletim sisteminin ismi AmiqaDE ve daha öncekilerden farklı olarak hemen hemen her platformda çalışabiliyor (PPC, x86, Arm, SH4, MIPS). Ya[illegible] yazılım [illegible] Amiga'nın sınırlarını [illegible]aşıyor.

Ama öyle ya da böyle 6 yıl aradan sonra Amiga adına bir şeyler çıkacak olması güzel. Yeni çıkacak olan Amiga'lara verilen isim AmiqaOne. İsim bence pek hoş değil hele Sony PSOne'ı henüz çıkarmışken. Belki de, sistemin kod ismi olan Zico kullanılsaydı daha iyi olurdu.

Söylediğim gibi Amiga Inc. bir donanım firması değil. Peki o zaman olayın donanım kısmını kim üretecek? Bu noktada bulunan çözüm [illegible] donanım üret[illegible] ile iş birliğine girmek. Bunlardan ilki ve en önemlisi Eyetech. Bu firma yeni Amiga'ların ana kartlarını üretecek. Bu firma zaten çok uzun süredir Amiga platformu için çalışıyor ve donanım aksesuarları, kablolar gibi destek birimler üretiyor. Üretiminin durduğu 6 sene içinde Amiga'ya en çok destek olan firmanın Eyetech olduğunu söylemek çok yanlış olmaz sanırım.

Yeni sistemlerin ekran kartlarını ise Matrox üretecek. Bunun haberini daha önceden vermiştik zaten. Ses kartlarını üretecek olansa Creative. Diğer bileşenleri üretecek olanın kim olduğu henüz belli değil.

AmigaOne'ın sistem özellikleri şöyle. 64MB RAM, SB Live! Seviyesinde ses kartı, yeni nesil Matrox ekran kartı, 10GB HDD, DVDROM Drive, USB 1.0, 10/100 MBps network kartı, 56K modem ve 2 boş PCI slotu.

Kısacası yeni Amiga'lar farklı bir işletim sistemine sahip bir PC veya Mac kopyası olmaktan ileri gidecek gibi gözükmüyor. İşin tek olumlu yanı 2001 başlarında çıkacak olan Eyetech'in yeni anakartları ile halen Amiga A1200 ve A4000 sahibi olanların sistemlerini upgrade edebilecek olması. AmigaOne'ın piyasaya çıkış tarihi 2001 sonbaharı olarak ön görülüyor.

LEVEL Teknoloji — [illegible] ve benzer [illegible] yanında [illegible]

LEVEL Performans — [illegible] performans [illegible] farkla geçen [illegible] ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyat, ne olursa olsun performansı ödülsüz bırak[illegible]

LEVEL Ekonomi — Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde [illegible]

Compex'in Çeyrek Asrı

Dile kolay, tam 25 sene. Türkiye'de bir bilgisayar fuarının bu denli uzun soluklu olması gerçekten şaşırtıcı. Her sene [illegible] yap'da yapılan ve bilgisayar dünyası için artık bir klasik olan Compex ilk defa bu sene farklı bir mekanda yapıldı. Mekanın değişmiş olmasından dolayı ilk bir iki gün bir parça sönük geçse de, fuara ilgi oldukça iyiydi.

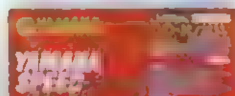
Daha çok kullanıcıları hedef alan Compex her sene olduğu gibi bu sene de yeni teknoloji ve ürünler konusunda [illegible] da kalsa, insanların sergilenen ürünleri kullanabilmesi ve hatta satın alabilmesini sağlaması ile ziyaretçilerini mutlu etti. Bu arada bu ay kiminle konuşsam ilk bilgisayarını Compex'den aldığını söylüyordu. Bir İzmirli olarak konuya uzağım. [illegible] ilk bilgisayarları Compex'[illegible] mı alırdı?

Yamaha'dan 16X CD Yazıcı

Yamaha kelimenin tam anlamıyla durup durup vuruyor. İlk 8X yazma ve [illegible] den yazma hızlarına ulaşıp rakiplerini geride bıraktıktan sonra, uzun süredir yeni bir ürün çıkarmıyorlardı. Doğal olarak hız konusundaki liderliklerini Plextor'a kaptırmışlardı. Ama bu ay içinde şirket 16/10/40 gibi inanılmaz hızda bir CD [illegible] açıkladı.

[illegible] bu hıza atlamaları inanılmaz [illegible] dakikanın altında yazabilen CRW2100 aynı zamanda 40X hızında yani 3 dakikada müzik CD'lerini wav formatında hard-diske kaydedebiliyor.

CRW2100'de kullanılan Waste-proof teknolojisi PC ile yazıcı arasındaki uyumu arttırırken 8MB'lık buffer hafızası CD yanmalarını minimuma indiriyor. Ürünün ay sonunda Türkiye piyasasında olması bekleniyor.



CRW2100 CD yazıcı dünyanın kasıp kavuracak

3dfx'de Yeni Gelişmeler Var

[illegible]

Oldukça zor bir sene geçiriyor 3dfx. Voodoo5 ekran kartına istediğini bulamayan şirket, maddi açıdan tarihinin en zor dönemini geçiriyor. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 6000'in bir türlü piyasaya çıkamaması da tüm bunlara tuz biber ekiyor.

Ama tüm bunlara rağmen 3dfx için güzel gelişmeler de var. Bunlardan biri 3dfx'in iki yıl önce NVIDIA aleyhine açtığı patent davasını kazanmış olması. "Multi-texturing" ve "Level-of detail mipmap dithering" konularındaki dava 3dfx'e daha önceden gerçekleşmiş ihlaller konusunda dava açma hakkı tanıyor.



İkinci ve daha önemli olan gelişme ise, yeni Voodoo ismini taşıyan TV kartları. Üç model olarak çıkacak olan kartların isimleri, VoodooTV 100, VoodooTV 200 ve VoodooTV FM. Bunlardan VoodooTV 200 ve VoodooTV FM ilk defa chipsetin kendi üzerinde TV Tuner'a sahip olacak. Silicon Tuner olarak adlandırılan bu teknolojiye sahip chipsetin ismi ise MicroTuner MT2032. Silicon Tuner'in kullanımı klasik tunerlarda bulunan pek çok sorunun çözülmesi anlamına gelecek.

Ayrıca yeni TV kartlarında, Voodoo3 3500TV'de olduğu gibi oldukça gelişmiş capture özellikleri bulunacak.

Creative'in Yeni Ürünleri

[illegible]

Creative her ekim ayında yaptığı gibi yeni hoparlör ve ses kartlarını tanıttı. Son iki senedir Live! Serisi ses kartları ve FourPointSurround hoparlörleri yenileniyor. Bu senenin yeniliği yeni DolbyDigital 5.1 (AC-3) ses çözme özelliği olan Live! Ses kartları. Live! Player'ın yerini alan Live! Digital Entertainment 5.1 ve Live! Platinum 5.1 sahipleri artık Dolby Digital çözücüye sahip olmayan 5.1 hoparlörleri kullanabilecekler. Elbette bu yeni hoparlörlerin özelliğini kullanan yeni bir hoparlörümüz var artık. DTT2200 geçen sene piyasaya çıkan DTT 2500'ün decoder/amfi modülü çıkarılmış hali. Bu yüzden fiyatı çok daha ucuz.



Creative'in tek yeni hoparlörü bu değil elbette. DTT 2500'ün yerini alan bir üst model DTT 3500'de piyasaya çıktı. Bu ürünün de detaylarını bu ayki incelememizde bulabilirsiniz.

Ayrıca daha hesaplı olan yeni modeller de var. FPS 1800 temelde FPS 2000'e benzeyen bir model. FPS 1500 ise FPS 1000'in subwoofer'ı geliştirilmiş hali. FPS 1000'in genel kalitesini düşüren Subwoofer'ın yenilenmiş olması sevindirici.

Creative'in diğer yeni hoparlörleri ise Playstation 2 için geliştirilmiş. Onlarla ilgili daha fazla detay için PLAY'e göz atabilirsiniz.

Yeni Windows'umuz Whistler Yolda!

Microsoft 64-bit'lik sistemi için de yol alıyor.

Microsoft'un hem ev hem de ofis kullanıcıla rını hedefleyen 64 bit lik yeni işletim sisteminin ayrıntıla rı açıklandı. Oldukça ilerlenen ve beta aşamasına geçilen yeni Windows'un kod ismi Whistler. Bu yeni Windows 64 bit işlemci leri destekleyecek olması dışında pek çok yenilik getirecek. Mesela Başlat menüsü değişiyor. Oldukça yer kaplayan ama, daha fazla fonksiyona sahip bir menümüz olacak. Ayrıca Başlat Menüsü'ne "son kullanılan uygulamalar" isim li yeni bir kategori eklenecek.

En büyük değişikliği yapıldığı Explorer görünümü olarak Inter net sayfasına da ha fazla benzi yor. Dosyaların görüntülendiği pencerenin sol tarafına daha önce sağ tıklama ile ulaştığımız fonksiyonlar düğme olarak eklenmiş. Bu düğmeler seçti ğiniz dosyaya göre değişiyor. Windows Me'de de bulunan My Pictures klasörü geliştirilmiş. Sli deshow, resimleri kesme, çevir me ve zum gibi pek çok fonksi yon eklenmiş.


Başlat menüsü oldukça değişmiş.

Yeni Denetim Masası

Görünümü değişen başka bir bölüm ise Denetim Masası. Daha önceki versiyonlardan farklı olarak Denetim masası kategorize edil miş. Görünüm, Kullanıcılar, Do nanım ve internet gibi 8 ana baş lık altında bütün özelliklere ulaşa bileceğiz.

Whistler ile birlikte gelen en il ginç özellik Interactive Support PC Anywhere programına olduk ça benzeyen bu özellik, bir arka daşınızın veya bir teknik servis elemanının sizin izninizle internet üzerinden bilgisayarınıza girerek sorunları çözebilmesini sağlıyor. Ancak karşıdaki bilgisayarın da Whistler olması gerekiyor. Tabi bunu duyunca ilk aklımıza gelen birilerinin bizden izinsiz bilgisaya rımıza girip giremeyeceği. Gü venlik açıklarıyla meşhur olan Microsoft bu sefer oldukça iyi bir çözüm bulmuş gibi. Bilgisayarınıza girecek olan kişiye bir e-mail ile özel olarak hazırlan mış bir key dosyası yolluyorsunuz. Bu kişi bu dosya yardımıyla bir kereliğine sisteminize gi rebiliyor.

Interactive Support'a benzer olarak geliştiri len Terminal Service daha önce Windows 2000'de de yer almıştı. Yine PC Anywhere gi bi çalışan bu araç, destek için değil karşı bil gisayara istediğiniz komutu verebilmeniz sağ lıyor. Güzel olan Whistler ile Windows 2000'in birbirine bağlanabilmesi.

Göç Yolları

Benim en çok hoşuma giden özelliklerden biri de Migration Wizard. Bu araç sayesinde bilgisayarınızı değiştirirken veya yeni Windows kurarken My Documents ve My Pictures gibi önemli klasörlerinizle birlikte tüm sistem ayarlarınızı taşıyabi leceksiniz. Böylece sis tem değiştirmek çok daha sorunsuz ve hızlı olacak.

Bunun dışında faydalı küçük geliş meler de var. Mesela Desktop Themes ar tık görüntü Ayarla rında bir sekme ola rak bulunuyor ve daha hızlı erişilebili yor. Ayrıca Whist ler'in çıkış bir Fire wall da olacak. Böylece Internet üzerinden gelen saldırıları durdurabileceksiniz.

Olumlu ayrıntılardan biri de Taskbar'ın ko numunu kilitleyebilmeniz. Böylece yanlışlıkla Taskbar'ı aşağı atma veya yerini değiştirme der di olmayacak. Bunun yanında Word, Cute FTP gibi Taskbar'da her dosya için ayrı düğme açan programlar da gruplanabilecek.

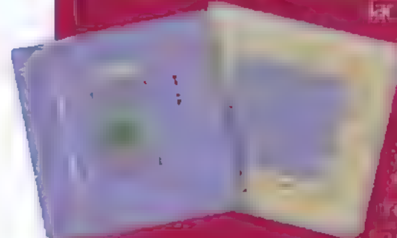
Dedikodular?

Buraya kadar anlattıklarımız Microsoft kay nak bilgileri. Şimdi bir parça da dedikodula ra bakalım. Söylentilere göre Microsoft siste min açılış zamanı konusunda oldukça fazla çaba harcıyor ve Whistler'in 10 saniyenin al tında çalışabilmesi için çalışıyor. Ayrıca sistem performansı şu anki beta halinde bile Win dows 2000 Professional kadar iyi. Sistemde henüz çözülememiş olan en önemli sorun ise sürücü desteği.

Şimdilik görünen o ki Whistler, Windows Me gibi bizi oyalamak için yapılmamış ve pek çok yenilik taşıyor. Eğer Microsoft sözünü tu tabilirse 2001 sonunda bu yeni Windows'u kullanma şansımız olacak. Tabi bu arada en büyük dileğimiz Microsoft'un Whistler için ça lışırken Windows Me'de bulunan bugları gi dermeyi unutmaması.

1.2GHz Athlon Dünya Piyasasında

Intel'in 1.13Ghz işlemcisini geri çekmesi nin ardından daha da hızlanan AMD 1.2Ghz'lik Athlon ve 800MHz'lik Duron'la piyasaya sürdü. Piyasaya çıkışında 1000'lik paket fiyatları 612 do lar ve 170 dolar

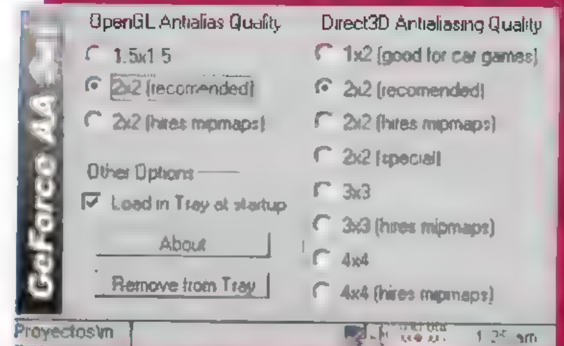


... alınabilir fi yatlara düşecek gibi görünüyor. ... AMD Mic roprocessor Fo rum 2000'de 2001 başında çıka cağı DDR destekli 760MP chipsetini kul lanan çift işlemcili bir sistemin demosunu yaptı.

Intel cephesinde ise, Pentium 4'ü yılbaşın dan önce piyasaya sürmek için yapılan ... İlk olarak 1.4Ghz h... olan işlemcinin söylenen za manda çıkacağı ve bu sefer herhangi bir sorun yaşanmayacağına kesin gözüyle ... haber ise toplanan 1.13Ghz'lik Pentium III'ün baharadan ... piyasaya tekrar sürülemeyeceği. Bu arada ... son Intel RoadMap'lerine gö re ... 2001 sonunda DDR RAM ... çıkarmayı düşünüyor.

GeForce'da Kolay FSAA

Kendini ekran kartlarına adamış web ... lerinden the Guru3D, GeForce ekran kar



Bu küçük program işinizi çok kolaylaştırıyor.

... çiplerinin Full Scene Anti-Aliasing ... larını kolayca yapabilmelerini sağla ... Sistem Tray'e yerleşi ... sadece iki tıklama ile FSAA ayarınız ... ebilmenizi sağlıyor. OpenGl ve ... araç sayesinde, her oyundan önce Görüntü ... ları pencereleri içinde kay bolmaktan kurtulacaksınız. GeForce AA ... sayesinde ...

Matrox G450

Bilgi İçin İthalat: Turanlı Telefon: (212) 216 05 20 Fiyatı: 179$

Matrox yeni modeli ile ekonomik bir Dual-Head çözümü hedefliyor

Henuz 3D'nin yeni yeni duyulduğu S3 Virge'ein 3D kart sanıldığı günlerde Matrox ekran kartı piyasasının en büyük oyuncularından biriydi. Her zaman 2D görüntü kalitesi konusunda bir numara olmasıyla tanınırdı. Ama günler geçtikçe işler değişmeye başlayınca S3 ve ATI gibi Matrox da zamana ayak uydurmak da yavaş kaldı. Ve biz en iyi ekran kartı üreticisinin 3dfx mi yoksa NVIDIA mı olduğunu tartışırken bu eski büyük isim er unutulmaya yüz tuttu.

Önce G200

Matrox'un gününü yakalamaya yönelik ilk ciddi çabası ve 3D hızlandırıcı olarak anılabilecek ilk kartı G200 98'in ikinci yarısında geldi. Matrox'un asla düşmeyen 2D kalitesi ve o gün için başarılı sayılabilecek 3D performansıyla başta oldukça umut vermişti G200 ve Voodoo2 için oldukça iyi bir eş olarak görünmüştü. Ancak bu NVIDIA'nın ekran kartlarının yönünü değiştiren TNT cipsetinin gelmesi ile herşey değişti ve G200 kısa sürede demode oldu.

Daha sonra G400

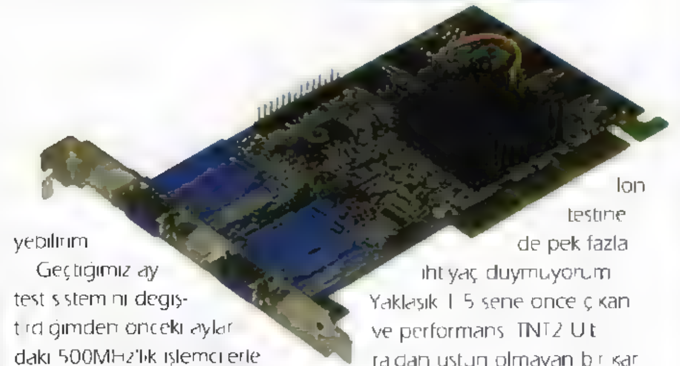
Matrox bundan 9 ay sonra G400'u çıkardı. G200'e göre daha iyi performansa sahip olmasının yanı sıra G400'ün önemli özelliğe sahipti. Bunlardan birincisi aynı karta iki monitörün takılabilmesini sağlayan Dual Head teknolojisi, diğeri ise gerçeğe yakın pürüzlü yüzeyler yaratılmasını sağlayan Enviromental Bump Mapping özelliği.

Ama G400 kader de pek farklı olmadı. Onunla çok yakın zamanlarda çıkan TNT2 Ultra ve Voodoo3'ler hem performans hem de fiyat olarak çok daha üstündü. Sıradan kullanıcıların iki monitöre sahip olma lüksü olmadığı gerçeği ve Enviromental Bump Mapping'in oyun geliştiricilerinden destek alamaması Matrox'u 3D desteğe ihtiyacı olmayan profesyonel kullanıcılara sınırlandırmaya itti. Matrox'un performans olarak daha ön plana çıkmak için piyasaya sürdüğü G400MAX ise zor bulunması ve çok yüksek olan fiyatıyla tam bir hayal kırıklığıydı. Şimdi aradan geçen yaklaşık 1.5 senenin ardından Matrox G400'un yeni bir varyasyonu olan G450 ile karşımızda ve değişen pek bir şey yok gibi gözüküyor.

Ve nihayet G450

G450'nin G400'den en önemli farkı 0.25 mikron üretim teknolojisinden 0.18'e geçmiş olması. Bu çekirdeğin hem daha az ısı üretmesi, hem de daha küçük olması anlamına geliyor. Böylece Matrox G450 üzerindeki çiplerin tümünü çekirdeğin içine dahil etmiş. Bu yüzden kartın üzerinde çipsetin kendisi ve RAM'ler dışında pek birşey görmek mümkün değil. Hatta TV Out çipi bile çekirdeğe dahil edilmiş.

Bunun G450'ye sağladığı avantaj ise fiyatın düşmesi. Ayrıca kartta kullanılan SD RAM'ler yerine DDR RAM'e geçilmiş ancak aynı zamanda RAM veri yolu 128 bit'ten 64 bit'e düşürüldüğü için bunun teoride bir performans farkı yaratmaması gerekiyor. Pratikte ise oluşan farkın G450 aleyhine olduğunu söyleyebilirim.



Geçtiğimiz ay test sistemini değiştirdiğimden önceki aylardaki 500MHz'lik işlemcilerle yaptığım benchmark'ları 800MHz'lik sistemle yaptıklarımla karşılaştırmak ne de doğru ile bette. Bu sorunu aşmak için daha önce incelediğimi tüm ekran kartlarını PIII 800 ve Athlon-800 ile tekrar test etmem gerekiyor ve bu bir parça zaman alacak. Zaten bu sebepten geçen ay ki Abit GeForce MX incelemesinde benchmark sonuçları yayınlamadım. Ama G450 için 800MHz'lik Pentium III yaptığım testleri gönül rahatlığıyla yayınlıyorum. Çünkü G450 oldukça düşük bir 3D performansına sahip olduğu için 500Mhz veya 800Mhz'lik işlemcilerle test ettiğinizde aldığınız sonuçlar hemen hemen aynı. Ancak Athlon 800MHz sonuçları stabil olmadığından bunları yayınlamıyorum.

Bir iki küçük problem

Athlon sistemimizde G450'yi test ederken bazı sorunlarla karşılaştım. Bunların başında 3DMark2000'in sürekli olarak kilitlenmesi geliyordu. Pek çok kez denememe rağmen G450 testi bitirmeyi başaramadı. Ayrıca Quake 3'de de yer yer kitlenmeler oluyordu ve benchmark skorları olması gerekenden daha fazla inişçıkışlar gösteriyordu. Bunun sebebini şu an için bilmiyorum. Bu bana yollanan örnek ürünün hatalı olmasından, sürücülerdeki bir soruna veya anakart için yüklü olan VIA sürücülerinin kart ile uyumsuzluğuna kadar pek çok şey olabilir. Yeni bir ürün ve farklı sürücüler ile denemeden bu konuda çok fazla yorum yapmak istemiyorum.

Ancak Pentium III ile aldığım sonuçlardan sonra açıkçası Athlon testine de pek fazla ihtiyaç duymuyorum. Yaklaşık 1.5 sene önce çıkan ve performansı TNT2 Ultra'dan üstün olmayan bir kartın daha ucuz olan versiyonundan beklenebilecek performans oldukça sınırlı zaten. Kartta kullanılan DDR RAM sayesinde G400'u performans olarak geçse de ancak TNT2 Ultra seviyesine çıkabiliyor. Matrox G450'nin DVD oynatabilme, yani MPEG çözme yeteneği ise GeForce 2 ile aynı düzeyde.

Level'ın Yorumu

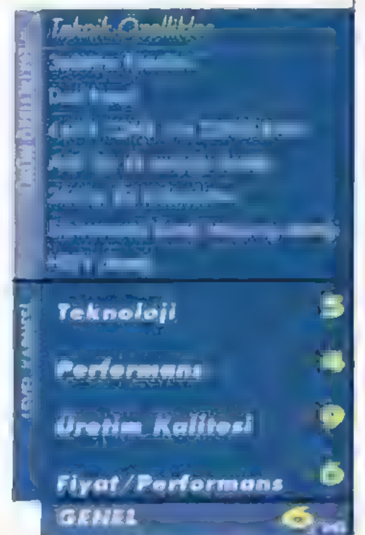
Matrox G450'nin 3D performansı tahmin ettiğimden de kötü çıktı. 179$'a çift monitör çıkış desteğine sahip bir 3D kart bulmak birkaç ay öncesine kadar hayaldi. Ama şu an piyasada bulabileceğiniz 145$'lık bir GeForce MX bu seçeneği size sunabiliyor. Her ne kadar G450 çift monitor desteği konusunda GeForce MX'den iyi de olsa GeForce MX 3D performansı konusunda G450'den çok çok önde. G450 açıkçası pek parlak gözükmüyor. Biz umudumuzu G800'e bağladık artık onu bekliyoruz.

Benchmark

Pentium III 800

Quake II	
1024x768 16-bit	51.1 fps
1600x1200 16-bit	22.8 fps
1024x768 32-bit	45.7 fps
1600x1200 32-bit	18.1 fps
Quake III	
1024x768 16-bit	28.6 fps
1600x1200 16-bit	13.2 fps
1024x768 32 bit	23.5 fps
1600x1200 32 bit	9.6 fps
3DMark2000 v1.1	
800x600 16-bit	3580 mark
1280x1024 16-bit	1572 mark
800x600 32-bit	2937 mark
1280x1024 32-bit	1116 mark
3DMark2000 v1.1*	
Fill Rate[1]	172.7 MTexel/s
Polygon Count[2]	2.238 Ktriangles/s
Texture Rendering[3]	118.1fps

(3) Multi texturing



Creative Cambridge Soundworks DTT3500

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 349$

Creative son Dolby Digital hoparlörü ile rüzgar gibi esiyor

İlk PC hoparlörümün markası Creative dı. Şu an ne model ne de nerede olduğunu hatırlıyorum. Ama kısa sürede Creative'in hoparlör olarak doğru seçim olmadığını anlayıp yeni bir Jazz JS-200 almıştım. O zaman bu kadar iyi ses kartı üreten bir firma nasıl olup da kötü hoparlör üretebiliyor diye düşünmüştüm. Ama bunu düşünen sadece ben değildim sanırım. Creative de bunun farkındaydı ve 1998'de dünyanın en iyi multimedya hoparlör üreticilerinden Cambridge Soundworks'ü satın aldı.

Cambridge ile Creative'in güçlerinin bir araya gelmesi 1999 yılında yeni bir hoparlör serisi doğurdu. Bu yeni serinin ilk üyes FPS 2000 ve DTT 2500 hem kalitelerıyle rakiplerini geride bırakıyor hem de SB Live'ın tüm avantajlarını sergiliyorlardı. Aradan tam bir yıl geçtikten sonra Creative hoparlör serisini yeniledi. Yeni serinin detayların haberler bölümünden alabilirsiniz. Bizim şu an ki konumuz DTT 2500'ün devamı olan DTT 3500.

DTT 3500 4 yan hoparlör, bir center, bir subwoofer ve bir Decoder/Amfi biriminden oluşan, Dolby Digital (AC3) desteğine sahip bir set. DTT 2500'e göre ilk göze çarpan değişiklikler Decoder/Amfi'nin yenilenmiş olması, Center ve Subwoofer'ın büyümesi ve eklenen uzaktan kumanda. Başka bir deyişle yan hoparlörler dışında sistem bütünüyle yenilenmiş.

Yenilikler

Decoder/Amfi'deki değişiklikler daha çok görünüm ve ergonomi ile ilgili. Teknik olarak tek değişiklik optik girişin eklenmiş olması. Bu sayede DTT 3500'ü PlayStation 2 ve optik çıkışa sahip tüm cihazlara bağlayabiliyoruz. Bu eksiğin de giderilmiş olmasıyla DTT 3500 mümkün olan tüm girişlere sahip. Hepsini sayarsak Live! Ses kartları için Digital Din, çift stereo analog giriş, RCA ve optik dijital girişler. Decoder/Amfi üzerindeki ayarlar la bu girişler içinde kolaylıkla tercihiniz yapabiliyorsunuz. Şu an piyasada bu kadar giriş çeşitliliğine sahip başka bir hoparlör bulunmuyor. Üstelik DTT 3500 ile bu defa ihtiyacınız olan tüm kablolar birlikte geliyor.

Decoder/Amfi'deki görünüm değişimi çok iyi. Yeni metalik renkleri ve artan ışıklarıyla DTT 3500 göze hitap etmesini biliyor. Çevrenizde güzel şeyler görmek gibi bir takıntınız varsa (başka bir deyişle "Dorian Gray'in Portresi"ni okuduysanız) DTT3500 tam size göre. Decoder/Amfi ergonomi olarak da oldukça gelişmiş. Hem yatay hem de dikey olarak kullanabiliyorsunuz ve her iki konum için ayrı ayaklara sahip. Creative'in DTT3500 deki detaylara gösterdiği inanılmaz özenin en güzel göstergesi ise, Decoder/Amfi yüzeyinin değiştirilebilir olması. Düğme isimlerinin yazılı olduğu büyük etiketi kaplayan şeffaf plastik çıkarılabiliyor ve etiket değiştirilebiliyor. Böylece Decoder/Amfi'yi yatay veya dikey kullanırken yazıların doğru tutulu yanlış olmuyor. Üstelik hem yatay hem de dikey konum için metalik grinin üç farklı tonunda toplam 6 etiket geliyor. Böylece hoparlörünüzün görünümünü ruh halinize göre ayarlama şansınız var.

Ergonomi açısından diğer iyi bir gelişme uzaktan kumanda eklenmiş olması. Oldukça küçük ve kullanışlı olan kumanda ile filmiz erken ses ayarlayabilmek oldukça iyi. Ama yine de bu eklentinin daha çok DVD veya VCD Player sahipleri için yapıldığını düşünmek yanlış olmaz. Creative'in Infra serisi CD-ROM'larından bu yana uzaktan kumandanın tanımı ve fonksiyonu üzerine kendini geliştirmiş olması sevindirici bir gelişme. Yukarıda, detaylara verilen önemden bahsetmiştim. Bu konuda beni özellikle mutlu eden bir olay Center'ın monitör üzerine konulabileceği (aksini yapan var mı acaba?) gerçeğinden yola çıkılarak ekstra bir ayak eklenmiş olması. Diğerlerinden farklı olarak bu ayak hoparlörü aşağı doğru eğiyor ve böylece sevgili Centerımız tavan değil sizi hedef alıyor. Umarım bu diğer hoparlör üreticilerine de örnek olur.



Gelişen Ses Gücü

DTT 2500'deki en büyük handikap Center'ının zayıf kalmasıydı. Diğer yan hoparlörlerden hiçbir farkı olmayan Center özellikle filmlerde ve oyunların konuşma geçen bölümlerinde zayıflığını açıkça gösteriyordu. DTT3500'de ilk elden geçirilen Center olmuş. Daha önce 7Watt olan Center 21Watt'a çıkmış. Böylece hoparlörlerin dengesi kurulmuş. Gelişen diğer parça Subwoofer. Gelişme kağıt üzerinde 21Watt'dan 30Watt'a gibi görünse de aslında bundan çok daha iyi. Subwoofer'ın hoparlör ve kasa boyutunun büyümesi ile ses kalitesi ve bass seslerin derinliği oldukça artmış.

Sonuç olarak yan hoparlörlerin 7 watt'lık gücünü de ekleyince DTT 3500'ün ses gücü 80Watt'a ulaşıyor. Yani DTT 2500'den yüzde 45 daha fazla güce sahip. Üstelik DTT 3500 sadece daha fazla ses çıkarmakla kalmıyor. Center ve Subwoofer'daki değişiklikler sayesinde daha da güzel ses veriyor. DTT 3500'ü incelerken ses kalitesi için "kadife gibi" benzetmesini kullanmıştım. DTT 3500 daha kaliteli kadifelerin de olabileceğini gösteriyor.

Level'ın Yorumu

DTT 3500 daha önceki modele göre çok fazla gelişmiş ve mükemmele yaklaşmış. Tüm çabalarıma rağmen üründeki herhangi bir detaya ait bir kusur bulamadım. 349 dolarlık fiyatını da bence hak ediyor. Ama bu üretim kalitesinde ve ergonomide olmasa bile ses olarak DTT 3500'e yaklaşabilecek ABT Home Theater System gibi 200 doların altında çok daha hesaplı sistemler varken tercihiniz ne yönde olur size kalmış.

Ayrıca bu ay haberini verdiğimiz Creative'in Dolby Digital decoder'lı yeni Live! Ses kartları ve decoder'ı olmayan 5.1 hoparlör sisteminin daha ucuza mal olacağı aşikar. Ama halen bir Live! Ses kartınız ve çok iyi bir hoparlör için ayırabileceğiniz bir 350 dolarınız varsa DTT 3500'ü aldığınız için asla pişman olmazsınız.

Teknik Özellikler

Teknoloji	10
Performans	8
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	7
Teknik Desteği	10
GENEL	9/10

Labtec Edge

Bilgi İçin İthalat: Ölçsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 113$

Ağustos sayımızda Labtec'in Türkiye piyasasına girdiğini haber vermiş ve ilk Labtec hoparlör incelememizi yapmıştık. Oyuncuların ilgisini çekebilecek 4.1 bir hoparlör olan LCS-2514 oldukça da hesaplıydı. Bu ay incelediğimiz Edge modeli ise oldukça farklı. 2.1 olan sistem pek sık rastlamadığımız Flat Panel hoparlörlerden.



Flat Panel hoparlörler veya daha basit ismiyle kağıt hoparlörler normal hoparlörler gibi geniş hacimli değiller. Yapıların özel olarak üretilmiş çok ince bir yüzeye monte edilmiş küçük bir hoparlör olarak tanımlayabiliriz. Bu sayede bu tip hoparlörler 1cm'den daha az bir derinliğe sahip olabiliyor. Buna karşın hoparlörün yüzeyi oldukça geniş.

Flat Panel hoparlörlerin ses kaliteleri genelde oldukça iyi. Labtec Edge'de bu kendini çok daha fazla belli ediyor. Böylesine ince ve sade bir yapıya sahip olmalarına karşı verdikleri ses gerçekten şaşırtıcı. Edge'in bu zarif yan hoparlörlerinin her biri 5.5Watt gücünde. Daha önce gördüğümüz tek Flat Panel hoparlör olan Jazz Monaco'dan farklı olarak hoparlörün yüzeyi özel bir kumaşla kaplanmış. Bunun sese pek artı veya eksi değer kattığını sanmıyorum ama narin olan hoparlör yüzeyinin hasar görmemesini sağladığından oldukça iyi.

Yan hoparlörlere eşlik eden subwoofer 30Watt gücünde. LCS-2514'nın subwooferında olduğu gibi çok az yer kaplamasına rağmen çok iyi ses üretiyor. Kullanılan özel bir teknik subwoofer'ın ses düzeyini yan hoparlörlere göre adapte ediyor. Böylece subwoofer'ın sesini bir kere ayarladınız mı, bir daha uğraşmanıza pek gerek kalmıyor. Ama genel sesi ayarlamak için bulunan çözüm bu kadar başarılı değil. Bilgisayar ile subwoofer arasındaki ses kablosu üzerine konan ayar düğmesi çok kullanışsız. Sağ yan hoparlör üzerindeki küçük bir ses düğmesi çok daha iyi bir çözüm olabilirdi. Ayrıca hoparlörü açma kapama düğmesinin subwoofer üzerinde olması kısa sürede hoparlörü ayağınızla açıp kapama alışkanlığına yol açıyor.

Level'ın Yorumu

Labtec Edge istisnasız olarak piyasadaki en iyi Flat Panel hoparlör. Ve bu tip bir hoparlör almak isterseniz, bence ilk tercihiniz olmalı. Ama fiyatı hesaba kattığı zaman, aynı performansı verebilecek kaliteli bir klasik hoparlörü daha ucuza bulabilirsiniz.

Teknik Özellikler

LEVEL KARNESİ

- **Teknoloji:** [illegible]
- **Performans:** [illegible]
- **Üretim Kalitesi:** [illegible]
- **Fiyat/Performans:** 5
- **Ergonomi:** 6
- **GENEL** [illegible]/10

Yamaha YST-MS 40

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 65$

İşte dünyanın en ilginç hoparlör üreticisi karşımızda. Tüm deneyimi, üretim kalitesi, geliştirdiği kendine has teknolojilere rağmen Yamaha hala 4.1 veya 5.1 bir sistem üretmiyor. Yamaha'nın ürettiği pek çok iki hoparlörlü çözüm var ve hepsi gayet başarılı. Çok hoparlörlü bir sitem yapsalar kim bilir ne kadar başarılı olabilecekler. Neyse şirketin 4 yan hoparlörlü bir çözümü bulunmamasının acısını YST-MS 40'dan çıkarmaya geldim.

YST-MS 40 iki yan hoparlörden oluşan subwoofer'sız bir sistem. Yani surround veya pozisyonel ses yeteneği olmadığı gibi bass sesler konusunda da piyasadaki rakiplerine göre geriden başlıyor. Ama Yamaha bunun bilincinde gibi. YST-MS-40'ı tasarlarken iki yan hoparlörle subwoofer ve surround etkilerini max düzeyde oluşturabilmeyi hedeflemiş gibi gözüküyor. Çünkü YST-MS 40 bu tip bir hoparlör için bu iki konuda benzerlerine göre çok başarılı.

YST-MS 40'ın surround özelliği Yamaha'nın uzun süredir kullandığı Ymersion teknolojisine dayanıyor. Ancak geçmişteki ürünlerin tersine hoparlörün üzerinde Ymersion isminin yerini "3D Surround" almış. Bu teknoloji seslere yapay olarak reverb vererek birden fazla açıdan geliyorlarmış hissi yaratıyor. Daha basit ve kaba bir dille anlatmak gerekirse seslere falso vererek arkadan geliyorlarmış gibi yapıyor.

Hoparlörün subwoofer eksiğini gidermek için yan hoparlörlerin çapları büyük tutulmuş. 3.5"lik yan hoparlörler tiz ve orta sesleri olduğu kadar bass sesleri de bir düzeye kadar verebiliyor. Bu yüzden YST-MS 40'ı subwoofer'sız kullandığınızda bile oldukça tatmin oluyorsunuz. Ama bass'ı bol olsun mahsuru yok diyenler için subwoofer ekleyebilme imkanı da düşünülmüş.

YST-MS 40'nın iki hoparlör için çok iyi olan ses kalitesi ile birlikte en iyi yönü elbette gelişmiş ergonomisi. Yamaha hoparlörlerin genelinde olduğu gibi açma kapma düğmesi, bass ve treble ayarları, 3D Surround düğmesi ve ses ayarı sağ hoparlörün üzerinde bulunuyor. Gerçi sadece iki hoparlör olduğundan aksi beklenemezdi. Ama yine sağ hoparlör üzerinde bulunan kulaklık çıkışı Yamaha'nın detaylara verdiği özeni gösteriyor. Kim bilir, belki bir gün başka üreticiler bu küçük detayı hoparlörlerinde kullanır. Ne dersiniz, hoş olmaz mı?

Level'ın Yorumu

Yamaha YST-MS 40 oldukça iyi bir set ve iki hoparlörlü bir sistem düşünenlere tavsiye edebilirim. Ama biz artık Yamaha'nın çok hoparlörlü sistemlerini görmek istiyoruz. Çünkü 2 ve 2.1 sistemler zaten yıllardır var ve Yamaha artık zaten iyi olan ürünlerin ufak ufak daha iyiye zorlamanın ötesine gitmiyor.

Teknik Özellikler

Yamaha ... Teknolojisi
... güç
... frekans aralığı

LEVEL KARNESİ

- **Teknoloji:** 7
- **Performans:** 7
- **Üretim Kalitesi:** 8
- **Fiyat/Performans:** 8
- **Genel** [illegible]/10

LG Flatron 775FT

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyat: 279$

Uzun süredir monitör testi yapamamıştık. Bu yüzden bu ay incelediğim iki monitör sanırım oldukça ilginizi çekecek. İlk monitörümüz LG Flatron ailesinden. LG Flatron, piyasaya çıkan ilk tam düz ekran monitörlerdendi ve bu yüzden aynı zamanda en tanınmışlarındandır. Flatron'un serisinin yeni modellerinden olan Flatron 775FT serinin daha ucuz olan modeli. Flatron 775FT'nin bir üst modeli olan 795FT'den eksik olan yanı desteklediği çözünürlük ve tazeleme oranlarının daha düşük olması.

Flatron 775FT'nin göze çarpan ilk yanı oldukça hoş görünümü. Ekranın tam düz oluşunu vurgulamak istercesine ince ve düz yapılan ön yüzey ve oldukça hoş bir formla arkaya doğru uzanan kasa çok hoş gözüküyor. Ön yüzeyde bulunan alt tuşlarla gerekli bütün ayarları yapabiliyorsunuz ve kullanımı çok kolay.

Nokta çözünürlüğü 0.24mm ve görülebilir alanı 16" olan Flatron 775FT görüntü kalitesi olarak oldukça başarılı. Yine bu ay incelediğimiz ve daha pahalı olan Samsung 700IFT'den daha iyi bir görüntüye sahip olduğunu söyleyebilirim. Yüzeyde kullanılan anti-glare tabakası oldukça iyi. Eskiden özellikle dert olan çok kalın anti-glare tabakaları görüntüyü boğup renkleri cansızlaştırıyordu. Ama son zamanlarda incelediğim hiçbir monitörde bu dert yoktu.



Söylediğim gibi Flatron 775FT'nin zayıf olan yanı desteklediği çözünürlük ve tazeleme oranları. 1600x1200 desteği olmayan monitör 1280x1024 çözünürlükte ise ancak 60Hz'e çıkabiliyor. Konfor seviyesi olarak adlandırabileceğimiz 85Hz'e ise ancak 1024x768 çözünürlükte erişebiliyorsunuz.

Level'ın Yorumu

Flatron 775FT çok iyi fiyata, çok şık ve çok güzel görüntü kalitesi olan bir monitör. Ancak ekran çözünürlüğünü 1024x768'den yukarda tutmayı istiyorsanız bence Nec FE750 veya Flatron 795FT'den birine göz atmanız çok daha mantıklı olur.

Teknik Özellikler

Toplam 41Watt ses gücü
35Hz ila 20KHz frekans aralığı

Fiyat/Performans: 5
Ergonomi: 6

Samsung SyncMaster 700IFT

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 325$

SyncMaster 700IFT gittikçe daha da yaygınlaşan tam düz ekran monitörlerden. Bildiğiniz gibi monitörün tam düz olması yüzeydeki yansımaları ve görüntüdeki deformasyonların giderilmesini sağlıyor.

Ama bir monitörün yansıma ve deformasyonlardan korunması için tam düz olması yeterli değil. Çok iyi bir anti-glare tabakası ve dengeli bir görüntü geometrisine sahip olması gerekiyor. Ne yazık ki SyncMaster 700IFT bunlardan birisine sahip. Anti-glare tabakası yansımaları önleyecek kadar güçlü ve renkleri soldurmayacak kadar ince. Ancak Pincushion olarak anılan monitörün kenarlarındaki eğrilik hataları açıkça fark ediliyor. Gerçi ayarlarla yeterince uğraşırsanız üst, sağ ve sol kenarları düzeltebiliyorsunuz. Ancak benim bütün çabalarım alt kenarı tam düz hale getirmeye yetmedi. Bunun benim incelediğim monitöre has olabileceğini düşündüm ama bir parça araştırma yapınca bu konuda şikayet eden tek kişinin ben olmadığını gördüm.

SyncMaster 700IFT'nin nokta çözünürlüğü 0.24mm ve monitör nokta birlesim olarak da oldukça iyi. Renkler ve görüntünün netliği olarak hiçbir şikayetimiz yok. Görülebilir alan ise 16" ve bu noktada standard yakalıyor. Yani Pincushion problemi dışında iyi bir performansa sahip.



Görünümü oldukça hoş. Ön tarafa gizlenmiş olan panel küçük bir dokunuşla dışarı çıkıyor. Buradaki 4 yön tuşu ve bir seçme tuşu ile bütün ayarlar rahatça yapılabiliyorsunuz. Ayrıca parlaklık ve kontrast ayarları açma kapama düğmesinin hemen altında tekerlek olarak yer alıyor. Bu iyi bir şey çünkü kullandığınız programa göre parlaklık ayarı yapmak isteyebilirsiniz (kiöyle olmalı) ve SyncMaster 700IFT olabilecek en pratik yönteme sahip. Ergonomi konusunda SyncMaster 700IFT'nin tek eksiği kasasının bir parça büyük olması.

Level'ın Yorumu

SyncMaster 700IFT tek bir özelliği dışında sorunsuz ve oldukça hesaplı bir monitör. Bu tek sorunda görüntü geometrisi konusunda fazla hassas olmayanlar için önemsiz olabilir. Bir test editörünü fazla rahatsız etmesi sonucun sizin için de aynı olacağı anlamına gelmez. Bence monitör almayı düşünüyorsanız SyncMaster 700IFT'in görüntüsüne bakıp alt kenarda bir sorun görüp görmediğinize bakın. Eğer sizi rahatsız eden bir şey yoksa sorunda yok demektir.

Teknik Özellikler

Teknoloji: 8
Performans: 8
Üretim Kalitesi: 6
Fiyat/Performans: 7
Ergonomi: 7

Pioneer DVD-A05SZ

Bilgi için Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 160$

Bu ay yeni test sistemimizle DVD-ROM sürücü testlerine başladık. Böylece bütün ürün testleri yeni sisteme geçmiş oldu. İncelediğimiz üç DVD-ROM sürücümüz de oldukça yüksek performansa sahip iyi DVD-ROM sürücülerdi ve karşılaştırmak oldukça zor oldu.

İlk DVD-ROM sürücümüz olan Pioneer DVD-A05SZ piyasaya çıkan ilk 16X DVD-ROM sürücü olma özelliğini taşıyor. Pioneer'in diğer DVD-ROM sürücüleri gibi DVD-A05SZ de Slot-in. Slot-in



DVD'ler klasik Tray DVD'ler gibi bir çekmeceye sahip değil. DVD-ROM sürücünün ön yüzeyinde DVD-ROM'ları sürebileceğiniz bir açıklık var.

Pioneer DVD-A05SZ bu ay incelediğimiz üç DVD-ROM sürücü içinde DVD-ROM okuma performansında çok az bir farkla üçüncü olurken CD-ROM okuma performansında çok az bir farkla birinci oldu. Pioneer DVD-A05SZ'nin DVD-ROM performansında 0.2X gibi küçük bir fark da olsa geride kalmasının sebebi maksimum hızının diğerlerinden açık olarak düşük olması. Buna karşın minimum hız olarak Pioneer DVD-A05SZ diğerlerinden daha iyi. Yani performansının daha dengeli olduğunu ve daha küçük bir aralık içinde değiştiğini söyleyebiliriz.

CD-ROM performansında Pioneer DVD-A05SZ oldukça iyi bir skor verdi. Ortalama 30.9X'lik hız 48X hızındaki CD-ROM'lar için bile pek kolay erişilebilecek bir skor değil. Rastgele erişim performansı söz konusu olduğunda CD-ROM okumada DVD-A05SZ oldukça seri olduğunu gösteriyor. Ancak DVD-ROM okuma sırasındaki rasgele erişim konusunda bir parça yavaş kaldığını söyleyebilirim.

Benchmark

PIONERDVD-A05SZ

DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	9.5X
Rasgele Erişim	106ms
CPU Kullanımı (4X)	%25
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	30.1X
Rasgele Erişim	75ms
CPU Kullanımı (46X)	[illegible]

Level'ın Yorumu

Pioneer DVD-A05SZ oldukça kaliteli ve yüksek performanslı bir ürün. DVD-ROM performansından ziyade CD-ROM performansının yüksek olması bence daha iyi. Sonuçta CD-ROM'ların kullanım oranı çok daha geniş. Ayrıca ürünle birlikte Elsa movie DVD oynatıcının yanı sıra X-Files ve Baldurs Gate oyunlarının DVD-ROM versiyonları geliyor ve bu iki oyunun toplam değeri 50$'ın üzerinde. Bence bu ayın üç DVD-ROM'u içinde en mantıklısı DVD-A05SZ.

Teknik Özellikler

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	9
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	9
GENEL	9/10

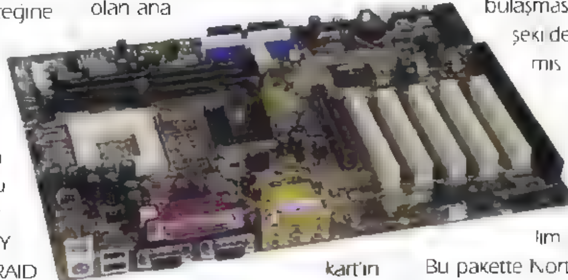
Soyo SY-K7VTA

Bilgi için İthalat: PCGold, Penta Telefon: (216) 418 11 44, (212) 320 02 02 Fiyat 130$ (tahmini)

Şu aralar Athlon ve Duron işlemciler çok avantajlı. Hem performansları yüksek hem de fiyatları çok uygun. Ama Athlon ve Duron desteğine sahip Soket A anakartlarda çok fazla model şansınız yok. Üstelik mevcut modellerde oldukça pahalılar. Soyo SY-K7VTA bu noktada oldukça önemli bir boşluğu dolduracak gibi görünüyor. Orta seviye bir ürün olan SY-K7VTA belki ABIT KT7 gibi RAID işlemcisine sahip değil veya performans olarak ASUS A7V'nin gerisinde. Ama bir anakartta bulunması gereken bütün standartları karşılıyor ve fiyatı da rakiplerine göre oldukça iyi.

5 PCI ve 3 RAM yuvasına sahip olan SY-K7VTA, KT133 çipsetinin temel özelliklerini taşıyor. Bunların en önemlileri 200MHz BUS hızı, AGP 4X ve UDMA/66 desteği, 1.5GB RAM takılabilme. Ayrıca diğer KT133 çipsetli anakartlarda olduğu gibi AC-97 onbaord ses kartına sahip.

SY-K7VTA'nın en zayıf olduğu noktalardan biri overclock yeteneği. İşlemci çarpan hızı kilitli olan ana



kart'ın Front Side Bus hızını sadece 100MHz ve 133MHz'e ayarlayabiliyorsunuz. 133Mhz overclock için çok yüksek bir değer olduğu için münteme en işinize yaramayacak. Bu yüzden Front Side Bus'ı default hızı olan 100MHz'den yukarısına ayar ayamayacaksınız.

SY-K7VTA kaliteli anakartlarda görmeye alıştığımız tüm standart özelliklere sahip. Anakart üzerinde fan ve ısı kontrolü yapan bir Hardware Monitorü bulunuyor. Ayrıca işlemci hızını BIOS üzerinden ayarlayabiliyorsunuz ve Wake On LAN özelliği mevcut. SY-K7VTA'nın BIOS'u CIH virüsünün bulaşmasını engelleyecek şekilde modifiye edilmiş.

Diğer tüm Soyo anakartlarda olduğu gibi SY-K7VTA oldukça iyi bir yazılım paketi ile geliyor. Bu pakette Norton AntiVirus 2000, Norton Virtual Drive ve Norton ghost bulunuyor. Ancak Soyo yakında tüm anakartlarındaki yazılım paketini yenileyecek ve buna SY-K7VTA de dahil. Yeni pakette Norton Antivirüs 2000, Cute Dialer, Adobe act ve Share'inde bulunduğu 8 program var.

Level'ın Yorumu

Kuşkusuz piyasada SY-K7VTA'den daha iyi Soket A anakartlar var. Ancak SY-K7VTA ihtiyacınız olan tüm temel özelliklere karşılıyor ve fiyat olarak daha uygun. Bu yüzden özellikle Duron için öncelikle tercih edilebilecek bir anakart. Ama unutmayın ki tüm bunlar kartın fiyatının 130$ olması durumunda geçer. Ancak henüz kart piyasaya çıkmadığı için bu tahmini bir fiyat. Eğer gerçek piyasa fiyatı bunun üzerinde olursa işi çok daha zor olacaktır.

Teknik Özellikler

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	8
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	8
GENEL	8/10

Acer DVP-1640A

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat 155$

Bu ayın ikinci DVD-ROM'u Acer'in DVP-1640A modeli. Üç DVD-ROM içinde Tray olan tek modelimiz. Oldukça sade ve sağlam bir görünümü olan DVP-1640A da diğer modeller gibi 16X DVD-ROM ve 40X CD-ROM okuma hızına sahip.

DVP-1640A performans testlerinde hem DVD-ROM hem de CD-ROM okuma hızında ikinci oldu. Her iki test kısmanında da birinci ile arasında 0.1X hız farkı vardı. 9.5X'lik ortalama DVD-ROM okuma hızı ve 30X'lik CD-ROM okuma hızı ile çok yüksek performanslı bir ürün olduğunu gösterdi.



Erişim Hızının Faydası

Rasgele erişim hızlarına bakıldığında DVP-1640A her iki rakibinden de daha iyi sonuç verdi. Özellikle DVD-ROM okuma sırasındaki ortalama 94ms rasgele erişimle DVP-1640A diğerlerine açık fark attı. CD-ROM okumadaki 75ms'lik rasgele erişim süresiyle de Pioneer DVD-A05SZ ile aynı en iyi süreyi verdi.

Bunun anlamı Acer'in okuma işlemini diğerlerinden önce başladığı. Bu özellikle küçük boyuttaki sayıca fazla dosyayı kopyalarken avantaj sağlayacaktır. Ama tek bir büyük dosya kopyalanırken avantajlı olan daha yüksek okuma hızıdır.

Level'ın Yorumu

Acer DVP-1640A oldukça yüksek performanslı ve kararlı bir ürün. Belki testin çok az aşamasında birinciliğe çıktı ama hiçbir zaman üçüncülüğe düşmedi. Özellikle Tray sürücü isteyenlerin hiç düşünmeden alabileceği bir ürün. Ancak Tray veya Slot-in olması sizin için fark etmiyorsa Pioneer DVD-A05SZ'yi seçerek 5$'lık bir farkla iki DVD oyunu alabilirsiniz.

Benchmark (ACER DVP-1640A)

DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	9.6X
Rasgele Erişim	94ms
CPU Kullanımı (4X)	%24
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	30X
Rasgele Erişim	75ms
CPU Kullanımı (46X)	%5



Aopen DVD-1640 PRO

Bilgi İçin İthalat İhlas Acer Telefon (216) 317 96 50 Fiyat. 155$

Bu ayın son DVD-ROM'u Aopen'dan. Aopen aslen Acer'a bağlı bir firma ve bu yüzden Acer DVP-1640A ile Aopen DVD-1640 PRO arasında hem fiziksel hem de performans olarak bir çok benzerlikler var. Pioneer DVD-A05SZ gibi Aopen DVD-1640 PRO da Slot-in formunda. Pekçok kişi Slot-In DVD-ROM'ların kolay bozulabildiği veya CD ve DVD'lere hasar verdiği gibi yanlış kanılara sahipler. Ancak Slot-in DVD-ROM'lar en az Tray olanlar kadar sağlamlar.

Aopen DVD-1640PRO testimizin DVD-ROM okuma konusundaki hız şampiyonu. Ortalamada 9.7X hızında olan DVD-1640 PRO'nun saniyedeki maksimum veri transfer hızı saniyede 20MB, minimum hızı ise saniyede 8MB. Elbette burada önemli olan maksimum veri transfer hızının ne kadar işe yaradığı. Şu an için DVD'ler sadece filmlerde ve nadir olarak oyunlarda kullanılıyor ve bu kadar yüksek bir hıza ihtiyaç duymuyor. Ama yakın gelecekte dergi CD'lerinden büyük programlara kadar her şeyin DVD'ye geçeceğini ön görürsek böylesine yüksek hızların bir anlamı olacak.



CD okuma hızı mı yoksa DVD mi?

Aopen DVD-1640 PRO'nun zayıf olduğu nokta ise CD-ROM okuma hızı. Ortalama 27.6X okuma hızı ile diğer iki modelin oldukça gerisinde kalıyor. Gerçi 75ms'lik rasgele erişim süresi bu açığı bir parça kapatıyor ama yinede DVD-ROM okuma konusundaki başarısından uzak olduğu açık.

Level'ın Yorumu

Aopen DVD-1640 PRO'yu değerlendirmek için öncelikle CD-ROM ve DVD-ROM kullanımları arasındaki farkı değerlendirmeliyiz. Eğer sizin için bugün yüksek bir performans almak ama bir yandan da DVD-ROM'ları kullanabilmek önemliyse Pioneer DVD-A05SZ bence daha doğru bir seçim olacaktır. Ama biraz daha geleceğe yönelik düşünmek ve planlarınızı 2001 sonu ile 2002 başında alacağınız performansa göre yapmak istiyorsanız daha yüksek DVD-ROM okuma hızıyla Aopen DVD-1640 PRO'yu seçebilirsiniz.

Benchmark (AOPEN DVP-1640A)

DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	9.7X
Rasgele Erişim	109ms
CPU Kullanımı (4X)	%20
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	27.6X
Rasgele Erişim	76ms
CPU Kullanımı (46X)	%5



Guillemot Dynamic DuoPack

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 65$

Bazen basit ve parlak bir düşünce en iyi teknoloji veya en kaliteli üründen bile daha iyi olabilir. DuoPack bunun en güzel örneği. Basit bir gamepad değil DuoPack, basit iki gamepad. İki gamepad'i birden bağlayabilmenizi sağlayan ise USB destekli olmaları ve pakette birlikte bir USB HUB gelmesi. USB HUB'ı bilgisayarın za bağladıktan sonra gamepad'leri bu USB HUB'a giriyorsunuz. Her üç parça da, herhangi bir sürücüye ihtiyaç duymadan kendi kendine kuruluyor. Böylece sadece 1-2 dakika içinde iki kişi gamepad ile oynamaya başlayabiliyorsunuz.



İşin en güzel tarafı ki gamepad daha alarak 4 kişi aynı bilgisayarda oynayabilirsiniz. Üstelik bu ek gamepad'lerin illaki Guillemot olması gerekmiyor. Herhangi bir USB gamepad'i DuoPack'in USB HUB'ına bağlayabiliyorsunuz. Daha doğrusu bu USB HUB'a dijital kamera, mouse, scanner gibi istediğiniz her hangi bir USB cihazı bağlayabilirsiniz.

USB HUB'lar piyasada pek kolay bulunmuyorlar ve açıkçası DuoPack'in USB HUB'ı bugüne kadar gördüklerim için de en iyisi. Küçük, kompakt ve hoş görünümlü olmasının yanı sıra adaptöre de sahip. Bu çok önemli bir nokta. Eğer bir USB HUB almaya karar verirseniz adaptörü olduğundan emin olun. Aksi takdirde güç yetmediği için cihazlar çalışmayı reddedecektir.

DuoPack'in gamepad'leri açıkçası çok özel değiller. 8 yönlü bir yön pedi ve 8 tuştan oluşuyor. Genel yapısı gayet iyi, ancak bir parça küçük eller için. Eğer eliniz bir parça iriyse, baş parmağınızı fazla kırmak zorunda kalıyor sunuz ve bu daha çabuk yorulmanıza yol açıyor. Ama bu, gamepad'i bir parça ileride ve serbest bırakmakla, çözülebilecek bir sorun. Yani alışıp elinizi konfora ulaştırana kadar bir parça zaman geçecek.

Level'ın Yorumu

Yazının başında da söylediğim gibi DuoPack çok iyi bir düşüncenin ürünü olan basit bir ürün. Elbette ayrı ayrı alınmış iki gamepad ve bir USB Hub ile de aynı sistem kurulabilir. Ama DuoPack'in USB Hub'ı seviyesinde bir gamepad bulabileceğinizi sanmıyorum ve bu sistemi kendiniz kurarsanız maliyeti çok daha fazla olacaktır. Hazır bu ay FIFA 2001'de çıkacakken hiç fena bir fikir değil. Gerçi daha 1.5 ay var ama DuoPack çok şık bir yılbaşı hediyesi de olabilir.

Teknik Özellikler

Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	7
GENEL	7/10

Qmatrix SR-T688

Bilgi İçin İthalat: Transdata Telefon: (216) 336 00 23 Fiyat: 299$

Bu ay bir çok hoparlör inceledik ama hiç biri SR-T688 kadar büyük değildi. Belki resminden seçemiyor olabilirsiniz ama bu sistem'in şu uzun yan hoparlörlerinin (kulemi demeliydim?) yüksekliği 1.5m'yi buluyor. Bu iki yan hoparlörden sağdakinin içinde aynı zamanda sistemin amfisi, tüm ses ayarları ve uzaktan kumandanın alıcısı bulunuyor.

Her ne kadar bir home theater sistemi de olsa Qmatrix SR-T688'in bir subwoofer'ı yok gördüğünüz gibi. Subwoofer'in işlevini de bu yüksek yan hoparlörler yapıyor. Aslına bakarsanız bu pek mantıklı değil. Subwoofer'ın ayrı olması her zaman tercihimdir.

Sistemde kullanılan Center da oldukça iri kasaya sahip. Bu özellikle yanlış, çünkü Center bir televizyon veya monitör üzerine yerleştirilmek durumunda. Eğer 21" bir monitörünüz yoksa hoparlör monitörün üzerinden taşacaktır muhtemelen. Televizyonun üzerine yerleştirildiğinde ise oldukça kaba duracaktır. Diğer parçaların büyük olması yerleştirirken bir nebze mobilya muamelesi görebilecekleri için bu denli sorun değil. Ama Center'ı tasarlarken ebatlarını daha küçük tutsalar bence daha iyi olurdu.



Qmatrix SR-T688'in en büyük eksiği Dolby Digital özelliği olmaması. Dolby ProLogic desteği ise günümüz home theater sistemleri için yeterli bir özellik değil. Aslında SR-T688'in ses kalitesi oldukça iyi. Ama bu ebatta bir hoparlör söz konusu olunca "oldukça iyi" bir parça zayıf kalıyor. Ses düzeyinin çok yükselebilmesine karşı ses kalitesi stabil kalamıyor.

Level'ın Yorumu

Qmatrix SR-T688 genel eğilimin tersinde olan bir hoparlör. Artık home theater sistemler daha küçük ve zarif hatlara sahip daha şık cihazlar. Böylesine büyük ve yer kaplayan hoparlörlere ise sadece çok üst seviyede rastlıyoruz ve onların ses kalitesi genelde SR-T688 ile karşılaştırılamayacak kadar iyi oluyor. Elbette siz hoparlör ne kadar büyük olursa o kadar iyidir diyorsanız tercih edebilirsiniz.

Teknik Özellikler

Teknoloji	6
Performans	7
Üretim Kalitesi	6
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	7
GENEL	7/10

Acer ScanPrisa 640U

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 79$



Bu ay inceleyeceğimiz iki tarayıcıdan ilki Acer ScanPrisa 640U, bu ay için rakibi olan BearPaw'a göre daha sade bir dizayna sahip. Kutusundan yine adaptör, driver ve Ulead programının tam sürümünü içeren iki CD ve kullanım kılavuzu çıkıyor. Kullanım kılavuzunun içeriğinin oldukça geniş olması dikkat çekici. Yine USB arabirim kullanan tarayıcının ara kablosu harici olarak çıkıyor. Kurulum oldukça sorunsuz. Ulead programını kurmazsanız restart istemiyor. BearPaw gibi 600x1200 dpi çözünürlüğe optik, 19200x19200 dpi çözünürlüğe software desteği ile ulaşabiliyor.

Acer ScanPrisa'nın arabirimi BearPaw kadar rahat anlaşılmıyor. Bazı ayarları yapabilmeniz için oldukça uğraşmanız gerekiyor. Bit seçim menüsünde sayı yerine hızlı veya kaliteli gibi ibareler var ki bunların ne anlama geldiğini anlamak oldukça zor. Preview'da zoom-out yapabilmek için bayağı uğraşmam gerekti.

Diğer ürünlere göre sade dizaynından başka bahsedilecek şeyler tarama işlemine geçince ortaya çıkıyor. İlk göze çarpan tarama süreleri arasındaki fark. Düşük çözünürlüklerde pek fazla etkisini gösteremeyen fark, yüksek çözünürlüklerde belirginleşiyor. ScanPrisa 640U bir resmi 600 dpi'da, BearPaw'ın yarısı kadar zamanda tarıyor. Ofis uygulamaları için bu zamanın büyük önemi var. Daha hızlı taramasına rağmen hemen hemen aynı görüntü kalitesini verebilmesinin yanı sıra renk kalitesi de oldukça iyi. Ama bu sadece renklerin canlı olduğu anlamına gelmiyor. Renk parlaklığı ve tonları orijinal resmi birebir tutuyor. Bunun sebebi ScanPrisa 640U'da kullanılan A.C.E. teknolojisi. Renk işleme sistemine yenilik getiren bu teknoloji, tarama sırasında renk algılamasında kayıp olmamasını sağlıyor. A.C.E. ayrıca gelişmiş kullanıcılar için daha fazla detay sunan manuel ayar özelliğine de sahip.

Benchmark

Tarama Hızı

100dpi	10sn
300dpi	25sn
600dpi	54sn
1200dpi	2dk 4sn

Level Yorumu

Acer ScanPrisa 640U'nun ev kullanıcılarını hedef aldığı düşünülünce kullanılabilirlik açısından bir parça zayıf kaldığını söyleyebiliriz. Yine de görüntü ve özellikle de renk kalitesi olarak kalabalığın içinden sıyrılabilen bir ürün.

Teknik Özellikler

Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	6
GENEL	7/10

Mustek BearPaw 1200

Bilgi İçin İthalat: Mascom, Multimedya, Ufotek Telefon: (212) 212 13 66, (212) 216 45 68, (212) 274 54 60, Fiyatı: 88$

Mustek'in BearPaw 1200 modeli ilk bakışta özellikle dizaynıyla dikkat çekiyor. Kutusunun içinden adaptörü, driver ve Ulead programının tam sürümünün bulunduğu 2 adet CD ve gerekli dokuman bulunuyor. Burada dikkatimi çeken bir şey, scanner'in, kendi driver'ları ve yanında gelen ek programlarla harddisk'te oldukça fazla yer kaplaması. USB portundan bağlanan ürünün kurulumunda hiç bir sorun çıkmıyor.

Tarayıcının ön tarafında bu ürünlerde görmeye alışmadığımız 5 adet tuş var. Bunlar teoride bir kaç ufak kısayoldan oluşmuş, fakat pratikte oldukça kolaylık sağlayan tuşlar. Scan tuşu size haber vermeden sessizce aletin içine koyduğunuz dokumanı tarıyor ve beraberinde gelen software ile üzerinde oynamalar yapabilmek ve kaydedebilmeniz için ekrana veriyor. İkinci ve oldukça kullanışlı bir diğer tuş ise Copy tuşu. Bunun görevi ise az önceki tarama işlemini gerçekleştirip, gördüğümüzü makinaya o an bağlı olan yazıcıya, basılmak üzere yollamak. Diğer tuşlar da aynı tarama işlemini fax programına, e-mail programına yolluyor. Son tuş ise ürünün daha alt düzeydeki kullanıcıların ayar yapabilmelerini sağlayacak arabirimi açıyor. Bu arabirimin skin'leri değişebiliyormuş ama gerekliliği tartışılır.



Tarama arabirimi oldukça kullanışlı. 600x1200 dpi optik, 19200x19200 dpi software çözünürlükte tarama yapabilmek mümkün. Yüksek çözünürlüklerde tarama yaptığımda sürenin gittikçe uzadığını gördüm ki bu ürünün bir eksi yönü. 1200 dpi'da üç buçuk dakikalık bir süre bir fotoğraf için oldukça fazla. Diğer bir değinilmesi gereken konu da renk ve görüntü kaliteleri. Görüntü kalitesi açısından test ettiğim diğer ürün olan Acer ile arasında çok fazla fark yok. Hatta Mustek biraz daha iyi gibi. Fakat renk kalitesi için aynı şeyi söyleyemek biraz güç. Mustek'in renkleri Acer'a ve resmin orijinaline göre çok daha donuk kalıyor.

Benchmark

Tarama Hızı

100dpi	[illegible]
300dpi	21sn
600dpi	1dk 41sn
1200dpi	3dk 33sn

Level Yorumu

Daha çok ev kullanıcısına yönelik Mustek BearPaw 1200 kullanışlılık açısından yüksek bir skora sahip. Kalite açısından da bir ev kullanıcısın yeterince tatmin edebilir. Üzerindeki tuşlar sayesinde tarama işlerinizde kolaylık sağlayabilir. Fakat daha seri işlem ve yüksek kalite istiyorsanız piyasayı biraz daha taramalısınız.

Teknik Özellikler

Teknoloji:	7
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi:	8
GENEL	7/10

Bilgisayarım Bozuldu!!!

Bilgisayarda oluşan sorunların kaynağının saptanması üzerine deneysel bir çalışma

Kullanıcıya ulaşan ürünler içinde en çok sorun çıkaran, kuşkusuz bilgisayarlar olmalı. Şu bilgisayarları buzdolabı veya çamaşır makinası gibi dertsizce çalışacak şekilde üretmeyi başaran çıkmadı henüz. O zaman iş başa düşüyor! Her sorun çıktığında bilgisayarcımıza koşamayacağımıza göre (zaten Ace's Zone okuru buna tenezzül etmez) bozulanı tamir etmeyi öğrenmeliyiz.

Sistemdeki aksaklıkları gidermenin ilk adımı elbette sorunu bulmadan geçiyor. Karşınıza çıkabilecek sorunların çeşitliliği, dünya üzerindeki canlı türlerinin sayısı ile yarışabileceğinden, tecrübeli bir kaçı dışında sorunun kaynağını tahmin etmek pek de kolay değildir. Ama tasalanmayın, iki önemli silahınızı kullanarak her türlü sorunun kaynağını bulabilirsiniz.

Silahlarımızdan ilki sezgilerimiz. Donanım konusunda uzmanlaştıkça karşımıza çıkan sorunların kaynağını düşünmeden tahmin edebilmeye başlarız. İçimizden biri mis, "Bu belayı olsa olsa RAM açar başıma," der mesela. Bu elbette gene tecrübenin bilinçaltında işlenmesi ile oluşan bir şey. Yani "Teknik konuda sezgi mi olur?" gibi saçma bir düşünce geçmesin kafanızdan; zamanla hislerinizin doğruluk oranının nasıl arttığını göreceksiniz.

İkinci silahımız ise elbette mantık yürütmek. Bu, ilkine göre daha sadık ve güvenilir bir silah. Bu silahın cephanesi ise sorular. Bir sorunla karşılaştığınızda elinizdeki tüm ipuçlarını toplayıp sorulara çevirin. Mesela sorunumuz sık sık mavi ekranla karşılaşmak olsun. Şöyle sorular sorarak başlayabiliriz: *"Bu sorun hangi uygulamalarda karşımıza çıkıyor? Hangi sıklıkla oluyor? Ne zamandan beri var? Sorunun başlamasından hemen önce yapılmış yazılım veya donanımsal bir upgrade, değiştirilmiş bir sistem ayarı var mı?"* Gördüğünüz gibi bunlar herkesin bulabileceği basit sorular. Ama önemli olan bunların değerlendirilmesi. Mesela bu sorulara cevabımız şunlar olsun: *"Oyunlar ve video oynatıcılar ağırlıklı olmak üzere, pek çok uygulamada mavi ekran çıkıyor. Sorun çok sık tekrarlanıyor. Bilgisayarı kurup Windows ME'ye update ettiğimden beri var. İşletim sistemi dışında tüm donanım ve yazılımlar aynı."*

Bu cevaplarla kendinizi yeni sorulara yöneltin. Mesela: *"Sorunun karşınıza özellikle çıktığı uygulamalar hangi donanım bileşenini daha çok kullanıyor olabilir?"* Oyun ve videolarda sorun yoğunlaştığına göre ekran kartı ve ses kartı ilk akla gelenler. O zaman hemen ses kartı olup olmadığını deneyelim. Pek çok müzik formatı ve programını çalıştırarak sorun çıkıp çıkmadığına bakalım. *"Tüm müzik uygulamalarında sorun var mı?"* Eğer sadece ses kartını kullanan uygulamalarda sorun yoksa, bu problemin ses kartında olması ihtimalini düşürür. O zaman birinci şüphelimiz ekran kartı. Ekran kartları için benim favori sorumu soralım hemen: *"Sorun sadece 3D oyunlarda mı var? Eğer öyleyse Direct3D veya OpenGL olması fark ediyor mu?"* Bu sorunun cevabı sorunu köşeye sıkıştırmamızı sağlayacak. Çünkü belli bir API'ye özel sorunlar çok daha spesifiktir ve yüzde 90 ekran kartından kaynaklanır. Cevabımız *"Hayır, bütün oyunlarda oluyor"* olsun. Zaten 3D'ye özel olsa video programları ve diğerlerinde sorun çıkmazdı. Demek ki 3D'den kaynaklanan bir sorun olamaz. Sorulara devam edelim. *"Sorun donanımsal olabilir mi?"* *"Windows ME'ye geçmeden önce var olmadığına göre donanımın kendisinden değil."* *"Peki ekran kartı ile ilgili neler sorun çıkarabilir?"* *"Sürücüler ve DirectX elbette."* O zaman her ikisini de son versiyonlarına update edip tekrar bakalım. *"Bu işe yaradı mı?"* *"Hayır."*

"Yeni bir işletim sistemi kullandığımıza göre sürücü ve DirectX uyumsuzlukları olabilir mi?" *"DirectX'i de Microsoft ürettiğine göre uyumsuzluk olamaz ama sürücü için bu mümkün?"* Ekran kartı sürücülerini daha eski versiyonlarla değiştirelim. *"Sorun devam ediyor mu?"* *"Evet."*



Doğru sorulmuş bir kaç soru bilgisayarın karmaşası içinden sorunları gün ışığına çıkartabilir.

Başka bir sorudan yeniden başlayalım. *"Sorunun sık karşımıza çıktığı yazılımların ortak özellikleri ne?"* *"Sistem kaynaklarını çok kullanıyorlar. DirectX'e bağımlılar. Sürekli hard-disk veya CD-ROM erişimi gerektiriyorlar vs."* Sistem kaynaklarının çok kullanımı bir ipucu olabilir. *"Sistem zorlanmasında sorun genelde hangi donanımlardan çıkabilir."* *"Sistem kaynağı RAM ve CPU ağırlıklı düşünüldüğüne göre bu parçalar..."* O zaman hemen o kısmı kontrol edelim. İşlemci fanının çalışıp çalışmadığını ve işlemci ısısını kontrol edelim. RAM'leri mümkünse değiştirip denemeyi, tek tek takmayı veya farklı slotlara takmayı deneyelim. *"Herşey yolunda gözüküyor"*. O zaman CD-ROM ve hard-disk deneyelim. Her ikisi için de pek çok okuma ve yazma işlemi yaparak zorlayalım. *"Sorun çıkıyor mu?"* *"Hayır."*

Sorunumuz henüz çözülmedi. Zaten çözülemezdi, çünkü bu yazının sonu olurdu. Ama bir parça yol aldık ve sorun hakkında artık pek çok fikre sahibiz. O zaman üçüncü ve son çareye başvurabiliriz: Danışmak. Deneyimli arkadaşlar, web siteleri, help ve troubleshooting dosyaları, dergilerin mektup köşeleri vs... size fikir verebilecek, yeni sorular çıkarabilecek her şey sizin için kaynak olabilir. Ama genelde yapılan hataya düşüp, önce sezgi ve mantığınızla kendiniz sorunu tespite çalışmadan sağa sola sormaya başlamayın. Çünkü hem sorun çözme konusunda deneyim kazanacaksınız hem de sizin sorunla ilgili bir fikriniz yoksa size derman olabilecek kaynakları doğru kullanamayabilirsiniz.

Umarım aklımdakileri düzgün ifade edebilmişimdir. Elbette bunlar benim görüşlerim ve sorunlara yaklaşma tarzım. Bunu değiştirmek ve derinleştirmek yani bilgisayar teknolojisiyle özelleştirmek size kalmış. Ben sadece fikir vermek istedim. Bu arada merak edenler için burada verdiğim örnek gerçekti ve sorun sürücünün Windows ME'ye uyumsuzluğuydu. Eski sürücüye geçince sorun düzeldi.

DONANIM PAZARI

Bu ay oldukça çalkantılı geçti. Hiç beklenmedik bir anda bir yıldır yerinden kımıldamayan RAM fiyatları bir anda düşüşe geçti. Ama biz daha sevinemeden son zamanlarda iyice düşmuş olan Hard-disk fiyatları yükseldi. Aman ne oluyor demeye kalmadan bu sefer de GeForce MX fiyatları düşüverdi. Kısacası bu ay listemizde inceleyip begendıgım Acer ScanPrisa 640U ve Creative DTT 3500'ün eklenmesi dışında bir değişiklik yok. Ama fiyatlar oldukça oynadı. Bir göz atmanızda yarar var.

Sistem

	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	**AMD Duron 600MHz** 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 81$	**AMD Duron 700MHz** 4K/Arena/Çizgi/Ufotek 145$	**AMD Thunderbird 1GHz** 4K/Arena/Çizgi/Ufotek 515$
Anakart	**ABIT KT7** Detegate/Genpacom Fiyatı: 130$	**ABIT KT7-RAID** Detegate/Genpacom Fiyatı: 148$	**ABIT KT7-RAID** Detegate/Genpacom Fiyatı 148$
Bellek	**64MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 47$	**128MB PC-100 SDRAM** Fiyatı 79$	**256MB PC-100 SDRAM** Fiyatı 158$
Hard-disk	**15GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı: 119$	**30GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı 172$	**30GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı 172$
Ekran Kartı	**Winfast GeForce2 MX** Leadtek/Genpacom: 120$	**Winfast GeForce2 MX TVOut** Leadtek/Genpacom 155$	**ELSA Gladiac** TET Fiyatı. 320$
Monitör	**15" Hyundai S570** Empa/Multimedya Fiyatı: 130$	**17" Nec FE700** Genpacom Fiyatı 290$	**19" Nec FP950** Genpacom Fiyatı 759$
CD ve DVD-ROM	**Sony 48X** Empa/Karma/Pampa Fiyatı. 40$	**Pioneer 16X DVD Tray** Multimedya Fiyatı. 132$	**Pioneer 16X DVD Slot-In** Multimedya Fiyatı 140$
Ses kartı	**Aztech PCI 288-Q3DII** Albım Fiyatı: 29$	**Creative SB Live Player** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı. 75$	**Creative SB Live Platinium** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı. 185$
Modem	**Apache V90 Int.** Multimedya Fiyatı: 43$	**Diamond Supra 56e** Karma/Multimedya Fiyatı. 63$	**Diamond Supra Memory** Karma/Multimedya Fiyatı 101$
Kasa	**Genius Venus** Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69$	**Elan Vital T-5** Çizgi Elektronik Fiyatı 64$	**Elan Vital T-10** Çizgi Elektronik Fiyatı 80$
Klavye ve Mouse	**Genius Venus'e dahil**	**Microsoft Value Pack** Microsoft Fiyatı 30$	**Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard** Microsoft Fiyatı 80$
Hoparlör	**Genius Venus'e dahil**	**Altec Lansing ACS 56** Ufotek Fiyatı 149$	**Creative DTT3500** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı 349$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı. 10$	Fiyatı. 10$
Toplam fiyat	**8189$**	**1497$**	**3014$**
Yan Ürünler			
TV kartı	**Avermedia TVPhone 98** Multimedya Fiyatı: 65$	**Avermedia TVPhone 98 + FM** Multimedya Fiyatı 80$	**Hauppaupage TV** Bilgitaş Fiyatı 110$
Yazıcı	**HP 840C** HP Fiyatı: 130$	**HP 970cxl** HP Fiyatı 320$	**HP 970cxi** HP Fiyatı.320$
Tarayıcı	**Acer ScanPrisa 640U** İhlas, Acer Fiyatı: 79$	**Acer ScanPrisa 640U** İhlas Acer Fiyatı 79$	**HP Scanjet 4200CU** HP Fiyatı: 150$
CDRW	**Yamaha 8424** Multimedya/SKY Fiyatı: 200$	**Plextor 12x10x32** SKY Fiyatı 290$	**Plextor 12x10x32** SKY Fiyatı.290$
Web Kamerası	**Avermedia** Multimedya Fiyatı: 69$	**Philips Vesta Pro** Boğaziçi/Karma Fiyatı 83$	**Creative Webcam GO** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı 139$

Firma Telefonları

		Empa	(0212) 599 30 50	Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74
4K	(0212) 259 38 00	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	TET	(0212) 256 35 32
Datagate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Kasım ayının Teknik servisine hoş geldiniz. Bu ay bu sayfaların başka bir anlamı var çünkü tüm sorularınızı Onur cevapladı. Geçen ay mecburen Play'e kiraladığımız Onur bu ay dönüp ilk iş olarak sizin mektuplarınızla cebelleşti. Bende sık sık parantez açmaktan geri kalmadım.

Bu arada bir konuya açıklık getirelim. Donanım ile ilgili tüm sorularınızı tugbek@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Donanım sorularının dikkate alındığı başka bir adres yok. Derginin geneli ve oyunlarla ilgili yazabileceğiniz level@level.com.tr'ye donanım mektubu atmayın lütfen. Hele hele webmaster'ımıza hiç atmayın kendisi yanlış gelen mektuplardan bunalmış durumda.

Merhaba

Selam, hemen sorularıma geçmek istiyorum.

Bilgisayarım Celeron 600, 32MB TNT2, 48X Creative CD-ROM, QD Advance 9 anakart, 64MB 66Mhz RAM, 4.3GB HDD. Beni ne kadar götürür ve neleri ne zaman değiştirmem gerekir?

HDD'de bir hayli bad sector var. Bu ne tür hatalara yol açar?

Bilgisayarımın son 1 haftadır çıkardığı sorunları aktarayım. İlk önce oyun oynarken birden Windows'a çıkmaya başladı. Sonra oyunları çalıştırırken mavi ekran çıkarıp değişik hatalar verdi. 2-3 gün önce de Explorer hata vermeye başladı. Bunlar yanlızca oyunları çalıştırmak istediğimde oluyor. Diğer uygulamalarda sorunum yok. Arada sırada DirectDraw hata mesajı ile karşılaşıyorum. Bunlar RAM'lerimin 66Mhz olmasından mı kaynaklanıyor? Ekran kartımdan olamaz değil mi? Çünkü onu yeni değiştirdim aman ona bişey olmasın.

Sorularım bu kadar. Cevapları kısa zamanda bekliyorum.

Mehmet Haşim - Bursa

LEVEL Selam Mehmet,

Sisteminden anladığım kadarı ile bilgisayarına fazla bütçe ayıramıyorsun. Bu yüzden ilk sorunu bu doğrultuda cevaplayacağım. CPU ve ekran kartın çok uzun ömürlü olmasa da kısa dönem için işin yeterince görecek tır(bence en az bir sene daha idare eder. T). Fakat kısa süre içinde alacağın ek 64MB RAM ve yeni bir HDD oldukça iyi bir doping olabilir. Zaten HDD'de bir hayli bad sector olması sen olabildiğince yavaşlatır. Bir hataya yol açmaz. Sonuçta bad sectorlerin üzerine bilgi yazılamaz. Ama bu kesimlerin üzerinden atlamalar, okuma zorlukları sana hep vakit kaybettirir ve ileride bilgisayarını açmana bile engel olabilir. Kısa süre içerisinde yedeklemeni yapıp yeni bir HDD almalısın.

Son sorunun DirectX sorununa benziyor. Yeni ekran kartından sonra DirectX sürümünde bir hataya karşılaşmış olabilirsin. Ekran kartında sorun yoktur ama senin bir şekilde DirectX'i düzeltmen gerek. Tekrar kurmayı dene(ekran kartı sürücülerinden de olabilir. Eğer Windows Me kullanıyorsan bir Ace's Zone'a göz at- T). Olmazsa çaresiz formata gitmelisin. Kolay gelsin.

Selam,

İlk önce sorularımı bu adrese mi göndereceğim? Yanlış gönderdiysem nereye göndereceğim? Böyle bir dergi hazırladığınız için en başta ekibiniz kutluyorum. Ama neden derginiz ayın onunda çıkıyor anlamadım.

Monitörümün görüntüsünü TV'ye aktarmak istiyorum. Nasıl yapabilirim?

Benim TV kartım Avermedia TV Phone98. Televizyon izlerken record tuşuna basıp kaydediyorum. Sonra izlemeye çalışınca görüntünün yanında ses gelmiyor. Nedeni ne olabilir?

- Metal Gear Solid'in PC versiyonu ne zaman çıkacak?

İyi bir sıkıştırma programı arıyorum. Hangisin önerirsin?

Counter Strike Beta 7.1'i bu ay verebilir misiniz?

İnternetten birşey indirirken hızım 5Kb ile 7 - 8Kb arasında değişiyordu. Hatta 10Kb'ye bile çıktığı oluyordu. Getright'tan sonra hızım 3Kb'ye indi. Daha fazla da düştüğü oluyor. Sorunum nedir?

Cevapları dergiden önce bana yollarsanız çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim. Lütfen kalitenizden ödün vermeyin.

Yağızhan Yeldan



Ekran kartınızın TV-Out'u olmasa bile AverKey PRO gibi bir ürün sizi bu imkanı sunabilir.

LEVEL Selam,

Bak bakalım doğru adrese mi yolamışsın? Derginiz son bir iki aydır ay sonunda yaşanan şanssızlıklar sebebiyle biraz geç çıkabiliyor veya bayilere geç dağılabiliyor sadece Eylül ayında yaşandı bu ve CD'lerin basımıyla ilgili bir sorundu. Eğer her ay çok geç geliyorsa dağıtımla ilgili olabilir. Bize oturduğun mevkiyi tam olarak bildirirsen bir araştırırız- T). Biraz sabır.

- Bunu yapabilmen için ekran kartının Tv-Out'a sahip olması gerekiyor. O zaman ekran kartının özel ayarlarından bunu ayarlayabilir ve gerekli ara kabloyla bunu yapabilirsin. Ekran kartında böyle bir çıkış yoksa piyasada bu işi yapan özel cihazlar var. Fiyatı 100 dolar civarındaki bu aletler monitörle ekran kartın arasına takılıp TV'ye ek çıkış sağlıyor(Bu cihazın ismi Avermedia AverKey). Piyasadan araştırabilirsin.

- Önce kasanın arkasındaki ses kablo arının bağlantılarını göz den geçir. Orada sorun yoksa ses ayarları menüsünden record'la ilgili bölümden line in'i aç.

Çıktı.

Birçok program var fakat bunlar Winzip'ten çok farklı değil. WinRar veya WinAce deneyebilirsin.

- Counter Strike dosyalarını elimizden geldiğince CD'mize ekleyeceğiz.

- Sorunun sebebi çok fazla olabilir. Öncelikle bağlandığın ISS'nin son haftalarda sorunu olabilir. Ya da çektiğin dosyalara göre değişebilir. Sıkışmamış bir bmp dosyasını 33.6 modemle 15Kb ile çekebilirken aynı dosyanın jpg hali 3.8 civarından yukarı kımıldamayabilir(GetRight'ın konfigürasyonunda yanlışlıkla hızı limitlemiş veya başka bir ayarda yanlışlık yapmış olabilirsin. Düzeltemezsen Download Accelerator'ı dene- T)

İltifatların için teşekkürler. Kendine iyi bak.

Merhaba,

Ben maalesef Pioneer DVD 104SZ aldım. Maalesef dememin sebebi bu ürünün çekmecesi değil direk CD yüklemeli olması. Çünkü kasamın markası Genius. Kapağını açmayı unuttuğum zamanlar CD çıkarken kapağa takılıyor. Çekmeceli olsa geri dönerdi. Bu tip kazalar ürünün mekanizmasını bozup başımı ağrıtır mı?

LEVEL Selam,

Sorunun bu tip kasaların çoğunda yaşanan bir sorun. Mekanizmanın bozulmasına gelince, dikkatli kullanılmayan her ürün gibi bu ürünün de mekanizması zarar görebilir. Fakat aynı durumdaki çekmeceli bir ürünün çekmecesizden daha fazla risk altında olduğunu söyleyebilirim. Çekmeceli ürünlerin kapağı dişli sistem ile çalışıyor. Senin kinde ise ufak hassas silindirler CD'yi dışarı itiyor. Dişli sistemin bozulma riski çok daha fazla. Tavsiyem görüntüyü bozacak olsa da o kapağı veya en azından CD kapakçığını çıkarman. Yeri gelmişken çekmeceli ürünlerin tamamında yapılan bir yanlış hareket kapağı elle itmektir. Mümkün olduğun

Sistem özelliklerinden. IRQ ayarlarını yapabilirsiniz.

Cd cihazın üstündeki düğmeleri kullanmaya çalışın. Ben hep çekmeceyi tercih ederim. İyi bir CD-ROM buna göre üretilir ve normalde sorun çıkarmaz. Ama kalitesiz CD-ROM'larda bunun garantisi yok tabii :)

Selamlar...

Kusura bakmayın ilgadan konuya gireceğim. Ben bu günlerde yeni bir işlemci ve anakart almayı düşünüyorum. Pek çok dergi karıştırdım ve bilgisayarcı gezdim. Ancak gördüm ki piyasada AMD işlemcilere pek sıcak bakılmıyor. Satıcılar sık sık sorun çıkardığı için AMD işlemci satmadıklarını söylüyorlar. Bu cevabı pek çok yerde işittim, hatta fiyat listelerinde de AMD işlemcilere yer bile vermiyorlar. Ancak görüyorum ki dergiiniz (ve başka dergiler) AMD'lerin hiç de kötü olmadığını aksini...

Pentium'a karşı tercih edilebileceğini baş baş bağırıyor. Derginizdeki okurların köşesinde oluşturduğunuz donanımlarda hep AMD kullanmışsınız. Bir de AMD'lerin GeForce'larla uyumsuzluk yaşadığından bahsetmiştiniz ve benzerini başka yerlerde de okudum.

Anlıyacağınız kafam iyice karışmış durumda. AMD kullanan arkadaşlarımın bazı driver'ların yüklenmesi gerektiğini, böylece AMD'lerin sorunsuz çalıştığını, ancak bilgisayarcıların bunu bilmedikleri için bir şey yapamadığını ve bu yüzden satmaktan vazgeçtiğini söylüyor. Şimdi bu konuya biraz açıklık getirmenizi rica ediyorum. Neden AMD'lerin durumu ? Yoksa Intel mi almak zorundayım? Açıklarsanız sevinirim. Yardımlarınız için şimdiden çok teşekkürler.

Taner Kalaycıoğlu

LEVEL Selam Taner. Ben de artık Gaddar'ın hak cevabına geçiyorum. (Ah şu sayfayı Hakkı Devrim okuyacak ki size Türkçe'nin güzelliği ve kullanımı üzerine güzel bir ders verecektir :) Kafanın karıştığını söylemişsin ama şu sıralarda bilgisayar dünyasında en çok meşgul eden sorunlar ve en büyük pazar savaşının kafanı karıştırması gayet normal. Evet AMD işlemcilerde de sorun vardı. Sebebi Athlon'lar ilk çıktığında onu tam anlamıyla destekleyecek anakartların bulunmayışıydı. Ama o sorun artık geride kaldı (hem de geride kalalı neredeyse bir yıl oluyor :)). KT 133 ve KX 133 chipsetli anakartlardan sonra AMD almak sorun değil. Gönül rahatlığı ile AMD işlemci alabilirsin.

merhaba,

Biyik'ların kesilmesi hiç yakışmamış sen en iyisi onları tekrar uzat. Biraz sorularım var gerçi açıkça cevap bekliyorum. İlk defa bir okurun sorusuna parantez açıyorum demek bunu da göre çektik. Bir de sıkılırlar sakalı büyük değil. İki bir mektup sealama için başarılı yorumu de... Üçüncüsü, Serüviye için kereste parası vermiyorsun bir dergiye mektup yazıyorsun. Ah... ben bu sayfayı kesin Hakkı Devrim'e yollamalıyım :)

3D Mark'ta 1097 puan iyi bir sonuç mu?

Windows ME'nin tam sürüm fiyatı ne kadar? Türkçesi çıktı mı? Bir de Microsoft ürünlerini en ucuza nerede bulabilirim?

15" NEC ve Hyundai Monitörlerden hangisi daha iyi?

- GeForce kartlarda daha çok gelişme olacak mı yoksa ortalık artık durulacak mı?

Pentium III mü AMD Duron mu?

Tayfun Dinç

LEVEL Hayır çok kötü bir skor hatta çok çok kötü. Sen at o bilgisayarı. Bıyıksız halimi sevmemişsin sonra soru sor. Bak bak... Mektuba o kadar kötü girmişsin ki. Onlar bile hiddetlenmiş :)

- Yani skoru yaptığın makinayı da söyleseydin iyi olurmuş.

Windows ME her Windows gibi aynı fiyattan satılıyor. Türkçesi çıkmış ya da çıkmak üzere olabilir. Microsoft ürünlerinin fiyatları farklı yerlerde çok farklı olmaz.

NEC ama bence 17"'a...

NVIDIA'da her zaman sürprizlere yer vardır. Belki tam değişimler ama yeni ürünler sürekli çıkıyor. Her altı ayda bir yeni bir tane. Sırada Şubat'da çıkacak olan NV20 kod adlı kart var. Yeni sürücüler ile beraber ortalık karnaval havasına bürünecek.

Fiyatları arasında fark olan ürünleri karşılaştırmak oldukça zor. Ama benim kişisel seçimim Duron'dan yana olurdu.

Sayın Tuğbek Ölek,

Önce kısaca size yayın hayatınızda başarılar dilerim. Dergimizin çıkışını bekliyorum. Tayfun arkadaşımız gibi örnek olacak güzellikte bir girişi :)

Sorularım;

Birçok donanım kartım var ve en son aldığım ethernet kartını takınca IRQ'lar çakışıyor ve bilgisayar kilitleniyor. Bu kartın IRQ'sunu Windows 98'den veya Bios'tan nasıl değiştirebilirim. Board: Gigabyte GA-6VX-4X]. IRQ listesine baktığımda 0-15 hepsi dolu. COM portlarını yok ettim ama kendiliğinden bir şeyler atamış. Bir de bu board'un, kasa fişe takılıyken elektrik kesilip geldiğinde kendiliğinden çalışmamasını nasıl sağlayabilirim?

Arkadaşa recorder aldık bir süre sonra buffer underrun'lar arttı. 2 IDE portu var. Acaba recorder'ı tek tutup CD-ROM ve HDD'yi beraber bağlamak bu sorunu çözer mi, yoksa bu sefer HDD ve CD-ROM'un performansları düşeceğinden yine buffer underrun olur mu?

Saygılarımla;
Baran Süer

LEVEL Selamlar,

Bu konuda yapabileceğin iki şey var. Bunlardan ilki donanımlarının IRQ'larını elle değiştirerek paylaşılabilir IRQ'lar bulabilirsin. (Bilgisayarıma sağ tık yapıp özelliklere gir. Buradan aygıt yöneticisine girip Bilgisayar'ı seçip özellikler düğmesine tıkla. Karşına IRQ listesi çıkacak :)) Bunu zaten Windows kendi otomatik olarak yapmalı ama ethernet kartından kaynaklanan bir sorun varsa yapamaz. İkinci yapabileceğin şey ise bütün kartların makinaya takılıyken sıfırdan Windows kurmak.

Daha az olur. En azından CD'den CD'ye yazmada. Ama hard diskten yazarken secondary master olması yeterli. Buffer Underrun'ın başka sebepleri de olabilir. Sistem kaynaklarının yetersizliği veya CD yazıcının çok düşük bir bufferla sahip olması gibi. Bu yüzden daha düşük hızlarda yazmak ve yazarken sistemde başka hiç bir şey yapmamak da faydalı olabilir.

1.	Dave Altavilla	[illegible]	9406
2.	Kyle	HardOCP	9155
3.	Rickard	TestBench	8634
4.	Star	purehardware	8553
5.	Nils Gjendem	OcShoot	8436
6.	GLADIATTACKER	Rally Resource	8269
7	Barthman	pc-community.de	8113
8.	PCDoctor	The PC-Doctor FREE PC Support	8100
9.	Kenneth Bennedsen	MHz ADDICT	8060
10.	Junkies	OCAddiction.com	8053
11.	Sampsa kurri	MuroPaketti (Finnish)	8015
12.	Wulle	Hardware-Overclocker	8013
13.	Aznel	OCWorkbench	7984
14.	Mike Morgan	PCRoddin	7878
15.	C	OCworkbench.com	7865
16.	Mats Larsen	OCMAX	7845
17.	Grand Admiral Thrawn	HardOverclock	7734
18	Nico	tecChannel	7712
19	Matt Burns	3DGPU.com	7697
20	Borst	RIVA Station	7650

İşte dunyanın en yüksek 3DMark 2000 skorları ve bu skorları elde eden overclock canavarları.

Me, Myself & Irene
Ben, Kendim ve Irene

Charlie (Jim Carrey) Rhode Island'da çalışan 17 yıllık bir polis memurudur. Yıllar boyunca herkes tarafından ezilmiş ve adam yerine konmamıştır. Son olarak evleneceği sırada karısı onu zenci ve cüce bir limuzin şöförü için terkedince üç zenci ikiz çocuğuyla ortada kalır. Tüm bu zaman içinde baskı gören Charlie'nin içinde geçen yıllar boyunca kinci bir kişilik oluşmuştur. Charlie bazen Hank adlı durmadan küfür eden, sınır bir kimliğe bürünmeye başlar. Yoğun kimliği birden bire ortaya çıkar ve onu zor durumlara sokmaya başlar. Bu arada kendisine, Irene adlı bir bayan (Renee Zellweger) dolandırıcılıkla ilgili bir suçla ilgili yüzleştirmek için New York'a götürme görevi verilir. Fakat bu yolculukta Hank'te ortaya çıkınca işler karışır.

Ben, Kendim ve Irene'yi daha önce gene Jim Carrey'nin oynadığı Salak ile Avanak (Dumb and Dumber)'da yönetmiş olan Farelly kardeşler yönetmiş. Filmde Jim Carrey gerçek bir usta olduğunu, her karede gösteriyor. Özellikle mimikleri çok başarılı.



En son Şahane Bekar (The Bachelor) filminde seyrettiğimiz Renee Zellweger ise Jim Carrey'nin yanında oyunculuk olarak hayli ezilmesine karşın elinden geleni yapıyor. Hiçbir şey olmasa bile zaten onu seyretmek yeterli bir sebep. Filmde o bildik aptal Amerikan esprilerinden bulunsa da daha çok olarak hafif ağır esprilerle karşılaşacağınızdan güleceğinize garanti veririz. Özellikle dev gibi üç zenci çocuk zaten başlı başına espri kaynağı. Eğer eğlenceli zaman geçirmek ve iyi bir oyunculuk seyretmek istiyorsanız bu filme vereceğiniz para boşa gitmeyecek demektir.

Belki dikkatinizden kaçar diye ufak bir notta ekleyelim. Hank'in bir softbal oyuncusu tarafından kızdırıldığı sahnede, tüm softbal oyuncularının formalarında "Cerrone" yazıyor. Bu senaryo yazarı Mike Cerrone'ye bir gönderme.

The Replacements
Mükemmel Yazar



Biraz müzik, biraz takım oyunu, muhabbet, birkaç güzel kız ve birkaç kaliteli oyuncu ile kurtarılmayacak senaryo yoktur. Gerçeğinin son örneği olan Replacements ile Matrix'in unutulmaz yıldızı Hollywood'un son gözdesi, yakışıklıların en büyüğü, karizmatiklerin en karizmatiği Keanu Reeves ile Hollywood'un unutulmaz emektarı Gene Hackman yan yana gelerek eğlenceli komedi tadındaki The Replacements'ta hoş bir ikili oluşturuyorlar.

1987 yılında ücretlerini beğenmeyerek play offlar öncesinde bütün oyuncuları greve giden bir amerikan futbol takımından esinlenerek yaratılan senaryoda, Reeves ve arkadaşları başka işlerle uğraşan ama geçmişte iyi futbolcular olan takım sahibinin grevci oyuncuların yerine yedek olarak takıma aldığı Replacements rolünde izleyeceğimiz filmde, komedi unsurunu yüksek tutabilmek için karakterlerin birbirlerine zıt olması için her şey yapılmış. Oyunculardan biri sert bir polisken diğeri polisleri sevmeyen bir hırsız, biri ırkçı bir beyazken diğeri ırkçılardan nefret eden siyah bir rap yıldızıyken bu takımda dengenin nasıl sağlanacağı her şeyden öte bu takımın sahada nasıl bir takım haline geleceği sorunu ... olan filmde de elbette herkesin beklediği gibi, takımın ponpon kızlarının başı olan güzel Hatunun da Keanu'ya görür görmez aşık olması, filmde eksik kalan romantizm öğesinin de tamamlanmasını sağlıyor. Sinema salonlarına düştüğünde kaçırmamanızı tavsiye ederiz.

Cem Şancı

FatBoy Slim
HALFWAY BETWEEN THE GUTTER AND THE STARS

The Shaft
mlslaml

Iki 1971 de çekilmiş bir polisiye film olan The Shaft, siyah bir dedektifin karşılaştığı olayları, kendince bir adaletle ve kirli yollardan çözümünü anlatan bir yapım. Samuel L. Jackson'un Shaft rolünü oynadığı 2000 versiyonunda se belki de eskisinden daha kötü bir "kara" dedektifle karşı karşıyayız. Jakson'un karizmatik "sigara yakışı"na, "güneş gözlüğü çıkarışı"na ve iri siyah gözleri ile derin derin bakması na bo şahit olacağınız film daha ilk sahnede, bütün halkın önünde "Shaft, hemen bu beyfendiden özür dileyeceksin, yok sa yıldızını geri alırım" diye bağıran şefine inat, bir kaç dakika önce bir zenciyi öldürmüş olan ırkçı beyaza kolunun bir hareketi ile yıkıcı bir yumruk atan Shaft'ın, arkasını dönüp gitmesi, ve yıldızın omzunun üzerinden şefine fırlatması ile başlıyor ki, bu sahneye şahit olduktan sonra seyirci ne kadar karizmatik, ne kadar cool bir kahramanla karşı karşıya olduğunu hemen anlayıveriyor. Filmin tüm konusu da aslında bu cinayet üzerine gelişiyor. Filmin başında sakince yemeğini yiyen durust bir zenciyi sokakta kurşunlayan ama şahit olmadığı için yakasını kurtaran Fir ama, zengin çocuu ve de üstelik beyaz bir ırkçının peşinde koşan Shaft, olayın tek şahidini, şahitlik yapmaya ikna etmeye, fir ama zengin çocuu ırkçı beyaz katil ise bu şahit kadını öldürmeye çalışıyor. Üstelik işin içine bir de parayla kandırılmış polisler falan da karışınca





Shaft kendin beyazların dünyasında, siyah kardeşlerinin hakkını arayan yalnız bir kahraman olarak buluveriyor. Filmde beyaz adamların neredeyse %90'nın ırkç ve dejenere, kaba ve "odun" gibi gösterilmesini unu tabilirseniz eğer heyecanlı bir aksiyon film seyredebileceğinizi level olarak garanti ederiz demek istemiyoruz çünkü herkesin zevki başkadır ve bize ne elalemin Hollywood filminden, garantisini vermek bize mi kaldı? Üstelik bu bir eleştiri yazısı, filmler beğenmek veya beğendirmek zorunda değiliz di mi? Paşa gönlünüz bilir.



Ravenloft-Sislerin Vampiri
Christie Golden

Arka Bahçe Yayıncılık-Ankira
Çeviren: Kerem Karaerkek

Ravenloft dünyası TSR markasının da katkılarıyla, bir çok masaüstü FRP'cisi için tanıdık öğelerle doludur. Kitap Vampirlerin, kurtadamların cirit attığı bu dünyanın gotik atmosferini çok güçlü bir anlatımla sunuyor.

Vampir klişesi

Waterdeep şehrinin tımarhanesinde başlayan bir aşk hikayesi, büyü ile yapılan istem dışı bir yolculuk, küçük bir kasaba ve ona tepeden bakan kara şato, kanı emilen bakireler, bir elf vampiri ve onun aşkı için intikam peşinde koşması. İşin içine açılması gereken, dehşetin gizlendiği bir kapı, kadim bilgilere sahip bir rahip, becerikli bir hırsız ve bir de kurtkadın girince... iki güçlü vampirin tüyler ürpertici iradeleri kaçınılmaz olarak karşı karşıya geliyor. Bu kadar öğe bir araya toplandığında gözünüzün önüne beyaz gecelikleri içerisinde hayatını kurtarmak için koşan bakireler, dondurucu soğukta orman içerisinde av arayan dev kurtlar, yarasalar, gece oluncа kulübelerinden kesinlikle çıkmayan, az konuşan, asık suratlı kasaba sakinleri, fırtınayla birden bire açılan iki kanatlı balkon kapısından içeriye sızan vampirler, çingeneler ve vampir avcıları geliyor.

Ravenloft dünyası

Kulakların zda büyük koroların söylediği gotik me odiler yankılanıyor. Tüm vampir hikayelerinde ki korku dolu klişeleri içine birde Forgotten Realms öğeleri eklenince tadına doyulmaz bir ziyafet ortaya çıkıyor. Kitabın güçlü anlatımı iyi bir çevirmen ile birleştiğinden bir iki gün içerisinde bitirip sabırsızlıkla yenisini beklemeye başlıyorsunuz.

Yeni kitapların müjdesi

Ankira serinin diğer kitaplarını Aralık ayından itibaren raflarda göreceğimiz sözünü bize şimdiden vermiş durumda.

Burak Akmenek



19. Tüyap İstanbul Kitap Fuarı 4 Kasım saat 11:00'de kapılarını ziyaretçilerine açıyor. Ayın 12'si saat 19:00'a kadar açık kalacak fuara toplam 259 yayınevi katılıyor ve fuarın ana teması bu sene "Küreselleşme" olarak belirlenmiş. Pek çok yazarın kitaplarını imzalayacağı fuarda, sevgili Cem Şancı'da 5 ve 10 Kasım'da saat 12'de ve 12 Kasım'da saat 14'de Altın Kitaplar standında kitaplarını imzalayacak. Ayrıca öğrenci, öğretmen ve öğretim üyelerinin fuara girişi ücretsiz. Aklınızda bulunsun!

John Lennon'ın 60. yıldönümü nedeniyle iki albümü yeniden yayınlandı. Bu albümlerden ilki Double Fantasy'de Walking On Ice, Help Me To



Help Myself ve Central Park Stroll isimli üç parça. İkincisi olan John Lennon / Plastic Ono Band isimli albümde orijinalinden farklı olarak bulunan ekstra parçalar ise Power To The People ve Do The Oz. Bu arada Lennon'ın piyanosunu yapılan açık artırmada 1 milyon 400 milyara George Michael aldı.

[illegible] hayranlarını şaşırttı. Gerek şovları gerek yaptıkları müzikle dünya çapında milyonlarca hayrana sahip grup on albümleri Machina'dan bir single daha çıkardıktan sonra ayrılacaklarını açıkladı. Şu anda hangi parçanın seçildiği bilinmezken bu haber gökyüzünden bir yıldızın daha kaydığı anlamına geliyor.



photo by Danny Clinch

DOĞA ÜSTÜ SEVGİ ALTI Cem Şancı

"Bu Aşksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim!" *Altın Kitaplar, 240 sayfa*

Farkındaysanız Level daima yenilikçi ve ilklere imza atma alışkanlığında bir yayın politikası izledi ve şimdi bir ilke daha imza atarak, bir yazarın kendi kitabı hakkındaki eleştirisini yayınlıyor. Evet, hiç utanıp sıkılmadan yazdığım son romanım, Doğa Üstü Sevgi Altı'nı açıklamak da bana nasip oldu. Şubat ayında bu sayfalarda Sinan'ın bahsini ettiği "Bu Aşksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim" sonunda piyasaya çıktı. Tarzı, diğer kitaplarımda kullandığım usluba yakın olmakla birlikte bu kez hanımlara daha az satastığımı hemen göze çarpıyor. Gerçi daha ilk satırlara baktığınızda karşılaşacağınız şu cümleler, sonraki sayfaları ön yargı ile çevirmenize neden olabilecektir:

"Vıdı vıdı vıdı vıdı, dır dır dır dır, vıdı vıdı vıdı vıdı.

-Karşımda durmuş ağzında bir şeyler geveleyen müdürenin sözleri gün geçtikçe anlamlılığını yitiriyordu.

Ancak endişe etmeyin lütfen, Doğa Üstü Sevgi Altı, ilk cinsin yaratılışlarını, aşk adı verilen savaşta birbirlerine karşı işledikleri suçları ve bunların insan hayatına komik yansımalarını konu alıyor. Kitabın kahramanı Sezgin Konakçı ilginç, paranormal bir deneyim yaşayarak insanların düşüncelerini okuma yetisi kazanıyor. Bu aralar Amerika'da gösterime gireceği açıklanan bir filminde de, Mel Gibson'un benim romandaki gibi, bir kazadan sonra kadınların gözlerinden düşüncelerini okuyabilme yetisi kazanan bir adamı canlandırıyor olması, sevgili yayıncım Batu (bizim derginin yazarlarından Batu değil, Altın Kitaplar'daki yayıncım Batu) ile aramızın açılmasına neden oluyordu neredeyse. Aramızda geçen diyaloğu bilseniz sanırım sorunu daha iyi anlarsınız:

"İnanamıyorum sana Batu, bu aralar çok sık yurt dışına çıkıp geldin, kesin sen verdin Mel'e benim romanı. Söyle, ne kadara sattın dostluğumuzu? Beş milyon dolar?"

"Hayır Cem, bak çok yanılıyor, üstelik günahımı alıyorsun. Hollywood senin yayınlanmamış romanları çalması için bizim yayınevine casus sokmuş. O sızdırmış bütün bilgileri. Ben filmin yayınını durdurmak ve senin haklarını korumak için gidiyordum yurtdışına."

"Yarrabbim! Bir roman bile koruyamadınız mı yani? Nasıl güveniceğim artık size?"

"Elimizden geleni yaptık, ama senin yazdıklarını çalabilmek için CIA'yi sokmuşlar devreye. Canımızı zor kurtardık. Soğuk savaş bitince, CIA, Amerika lehine sanayi casusluğu yapmaya başladı biliyorsun. İşler güçleri de senin yayınlanmamış romanlar bizim kasadan araklamaya çalışmak, köftehorların."

İşte böyle arkadaşlar. Alın okuyun, ama okuyamazsanız da üzülmeyin. Filmi geliyor nasıl olsa (Deli olmamak elde mi?)

Cem Şancı

Dönüşüm

K.A Applegate

Altın Kitaplar/ Seri-Beş kitap

"Biri size dünyanın gizli güçler tarafından saldırıya uğrayacağını söylese herhalde buna güler geçersiniz. Peki aynı kişi dünyanın kurtuluşunun beş çocuğun elinde olduğunu söylese ne yaparsınız? Üstelik herşey bir nefes kadar gerçek ve yakınınızdaysa?

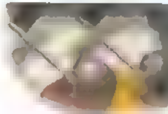
Rachel ve arkadaşları işte tüm bu gerçekleri başından beri biliyorlardı. Nasıl mı? Ölmekte olan bir uzaylı onlara herşeyi anlatmıştı ve onlar artık bir şeyler yapmak zorundaydılar. Ama beş tane çocuk tek başlarına ne yapabilirdi. Yoksa kimsenin bilmediği gizli bir güçleri mi vardı?

Aslında hiç bir şey göründüğü gibi değildi. Dokundukları hayvana dönüşme gücüne sahip olan çocuklar yüz yüze kaldıklar korkunç gerçeğin farkındaydılar. Ve çok geç kalmadan harekete geçmeliydiler."

Bilirsiniz, güzel bir film yapıldı mı ardından oyunu da gelir. Ama bunlar genellikle aksiyon tarzı oyunlar olur. Ancak, senaryosu bir filme değil de bir kitaba dayandıran oyunlar genellikle daha ağır, daha oturaklı daha zor oyunlar olmuştur bu güne kadar. Mesela FRP oyunları. Çoğu aynı adlı bir kitaba dayanarak hazırlanır ve o oyunları oynarken maksimum zevki almak için önce kitabı okumak yararlı olur. Bu ayki oyun incelemeleri'n belirler ken benzer bir durumla karşılaştığım zı fark ettik. Elimize gelen Animorphs isimli oyun, şu anda piyasada olan ve beş kitaptan oluşan "Dönüşüm" serisine dayanarak hazırlanan bir oyundu. Açıkçası şaşırdık çünkü bir romana dayanılarak yapılan aksiyon oyunlarına fazla rastlanmıyordu. Hem oyunu hem de romanları inceleme ye aldık. Oyuna bir göz atın beğenirseniz kitaplarını okumayı ihmal etmeyin. Aynı şekilde, kitapları da okumanızı tavsiye ederiz ve beğenirseniz oyuna da göz atmanız da fayda olacaktır.

Beş gencin yaşadıkları dünya dışı bir deneyim sayesinde sahip oldukları 'dünya dışı güçler' sayesinde, dünyayı istila etmek üzere olan uzaylılara karşı koyma çabaları ilk bakışta klişe bir konuymuş gibi görünse de, anlatım ve kurgu kitapları sürükleyici ve "bir çırpıda okunası" yapıyor. Bu mesajı yenler için nasıl açıklarım bilmiyorum ama bilenler için "Stay With Me" demem yeterli olacaktır sanırım. Çocukluk çağı ile ilgili yapılmış en etkileyici filmlerden biri olan Stay With Me'nin aynı adlı şarkısını da B.B. King'in yorumuyla yıllardır dinliyoruz zaten. İşte Dönüşüm serisindeki kitaplarda bu tattalar. Okuyun.

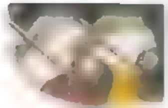
Cem Şancı



Radiohead
Kid-A

1993 "Pablohoney" ve 1995 "Bends" albümleri ile alternatif müzik piyasasının en gözde ve en yetenekli gruplarından biri olmayı başaran Radiohead üç sene evvel "OK Computer" ile de alternatif müzik piyasasının zirvesine oturmuşlardı. Kendini uzunca bir süre gizleyen ve melankolinin sınırlarında gezen hayranlarını eski albümleri ve ümitleri ile baş başa bıraktı. Uzun zamandır beklenen yeni albüm Kid A ise bu aranın sonrasında bir hafta 207 000 satarak ayrı bir rekora daha imza attı. Radiohead rock soundunu bir tarafa bırakarak, daha detaylı, üzerinde daha çok çalışılmış, yoğun bir atmosfere sahip bir sound elde etmiş. "Optimistic" parçası, grubun eski rock soundunu özleyenler için iyi bir fırsat, ancak albümün geneli "Ideotique" gibi multi enstrumental ve yoğun parçalarla bezeli. Albüm için söylenecek en önemli şey şu ki yeni Radiohead'in dinleyenleri için gerçekten bir sürpriz hazırlamış olduğu. Bu albümde Radiohead'in tecrübesini ve bunun sonucunda sunduğu daha yoğun parçaları bulabilirsiniz. Kesinlikle edinilmesi gereken bir albüm.



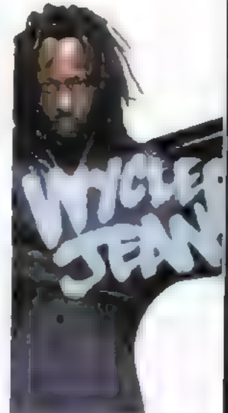


Wycleaf Jean
The Eclectif: 2 Sides II A Book

İlk kez 90'lı yılların başında Lauryn Hill ve Pras ile beraber yer aldığı Fugees'te ismini duyuran Wyclef Jean 1997 senesinde "Presents the Carnival..." ile başladığı solo kariyerine yeni albümü "The Ecleftic 2 Sides II A Book" ile devam ediyor. Yeni albümüyle bir önceki albümünde sergilediği eklektik müzikal yapıyı bir adım daha öteye taşıyor. Albüm Wyclef'in hayat boyunca etkilendiği ve sevdiği bir çok müzik türünün ustaca bir birleşimi. Ancak albümün genelinde zaman zaman ska, rock ve karşılmaz bir şekilde hip hop'a kayan bir reggae tarzı hissediliyor.



"Perfect Gentelman" ve "There's Something About Mary" ise albümün öne çıkan parçaları. Albümde ayrıca Wyclef'a Kenny Rogers, Whitney Houston ve Mary J. Blige isimlerde eşlik etmiş. Özellikle Houston'un yer aldığı "Dub Plate" albümün dikkat edilmesi gereken parçalarından biri. Albümün bir diğer ilginç çalışması ise, Wyclef'in her zaman hissettirdiği rock sevgisini yansıttığı Pink Floyd cover'ı "Wish You Were Here". Bazı sesler vardır duyduğunuzda için zi rahatlatır, bazı sanatçılar vardır yaptığın her şeyi seversiniz işte Wcleaf Jean böyle bir sanatçı. Özellikle hip hop'tan hoşlanıyorsanız kesinlik edinmeniz bir albüm ve tanımanız gereken bir insan.





Selmasongs: *Dancer In The Dark Soundtrack*

İzlanda'nın geçmiş, geçmiş en önemli sanatçısı olan Björk "Dancer In The Dark" filmindeki performansı ile büyük başarı sağladı ve çeşitli festivallerde ödüller kazandı. Björk'ün filmde üstün performansına rağmen yaptığı açıklamalar da ısrarla, bunun kendisinin sinemayla ilk ve son buluşması olduğunu belirtmişti. Björk filmdeki ipleri eline aldığı gibi albümün de yapımını üstlenmiş ve çalıştığı müzisyenlerle birlikte en az filmi kadar çarpıcı bir çalışmaya imza atmış. Albümde en çok öne çıkan yön, kesinlikle filmin atmosferinin inanılmaz bir şekilde müziklere de yansıtılmış olması. Bunda filme de kendini fedakarca veren Björk'ün payı çok büyük. Albümün ikinci parçası "Cvalda"daki tap-dance'ın havası olağanüstü, bunun yanı sıra "In The Musicals" ve "Overture" birer Björk klasiği olmaya aday olan sihirli parçalar. Albüm Björk'ün önceki çalışmalarına oranla çok daha farklı bir havaya sahip, ancak Björk'ün ulaşabileceği müzikal sınırları tanımak açısından harika bir fırsat.



ÇİZGİLER



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

- Sudden Strike
- Elite Force
- Chicken Run

Okumayı erken sökmüşüm. İyi de olmuş, o zamanlar karşıma çıkan üstü yazılı her şeyi okumuşum. Resimli Bilgi ansiklopedileri, Kristof Kolomb'un keşif öyküleri, Jules Verne'in romanları, günlük gazeteler ve elbette çizgi romanlar... Onlara dair ilk aklıma gelenler Tommiks'in attığını vurması, Nevada Ranger'larının Kulver Kalesi, Suzi ve elmalı turtalar (turtanın ne olduğunu beş yıl sonra öğrenecektim!). Tommiks okurken kötü ve iyinin ne olduğunu öğrendim. Haydutlar kötüydü, Tommiks, Doktor Salosso ve Konyakçı iyi.

Bir de iyiler galip gelirdi, onu öğrendim.

Sonraları Teksas'la tanıştım. Aslında bu, beni biraz savunmasız bırakmıştı. Artık "Tommiks-Teksas'lara çok zaman ayırıyorsun!" diye bana takılan büyüklerime "Ben yalnızca Tommiks okuyorum, Teksas değil!" diye çıkışamayacaktım. Teksas'ta iyi ve kötü kavramlarım yeni şekiller almaya başladılar. Örneğin tüm İngilizler birbirlerinin aynısıydı ve hepsi "kötü"ydüler! O yaşlarda neden İngilizlerin kötü olduğunu tam olarak anlayamasam da sanırım bunun giydikleri kırmızı urbalarla bir ilgisi olmalıydı. Ya da en azından Çelik Blek Rod ve Profesör Oklitus'un dediğine göre öyleydi. Benim için bilmece olarak kalan yalnızca bunlar değildi. Neden İngilizlerin hepsinin saçları sarıydı ve at kuyruğu yapıyorlardı? Neden kırmızı üniformalılar deniyordu? Neden adı Teksas olan hiç bir karakter olmamasına karşın çizgi romanın kapağında Teksas yazıyordu? (Bereket versin ki bir bölümde Çelik Blek ve dostları İngiliz kılığına girdiler. Ben de saç sandığım şeyin aslında peruk olduğunu öğrenebildim. Ama üniformaya "urba" denmesinin sebebi benim için hala öyle kolay anlaşılacak cinsten değildi. Teksas meselesini ise hiç karıştırmayın!)

Bu arada iyiler galip gelmeye devam ediyorlardı.

"BİN KUNDUZ"

Çok geçmedi, yeni dostlar edindim. "Ontario kurtarıldı!" ve "Hay bin kunduz!" gibi kavramlar da hayatıma bu zamanlarda girdiler. Tahmin edeceğiniz gibi Kaptan Swing, Mister Blöf ve Gamlı Baykuş'a çabucak ısınıverdim (Pulk seni unuttum sanma!). Üstelik dünya görüşüm bu çizgi romanla daha da pekişmişti: İngilizler mutlaka kötü olmalıydılar. Düşünsenize, eğer kötü olmasalar hem Çelik Blek hem de Kaptan Swing onlarla savaşır mıydı hiç? Artık elimde doğruluğu farklı kaynaklarca onaylanmış iki kesin bilgi vardı: İngilizler kötüydü, bir; iyiler galip gelirdi, iki!



Tabii bu iki bilgi tek başlarına hayat felsefesi oluşturmaya yetmiyorlardı. "Okumaya devam etmeli ve öğrenecek yeni bir şeyler bulmalıyım" derken amcamın İngiltere'den getirdiği pilli oyuncak köpek az daha tüm mantık sistemimi alt üst ediyordu. Sorun oyuncağın yürümesi, havlaması, çok şirin olması ve İngiltere'den gelmesiydi. İngilizler kötüyse nasıl oluyor da bunun gibi dünya tatlısı bir oyuncak yapabiliyorlardı? (Bkz. Soru: Çelişki ile ilk ne zaman karşılaştınız?) Neyse ki beynim savunma sistemini devreye soktu. Bu oyuncağı yapan İngilizler kırmızı urba giymeyen İngilizler olmalıydılar. Belki mavi giyiyorlardı, hatta yeşil, ama kesinlikle kırmızı değil!

Tay Yayımcılık'ın (biz her ne kadar olaylar Amerika'da geçtiği için amerikan zannetsek de) İtalyan asıllı çizgi romanlarının sayısı hızla artıyordu. Ya da ben onların farkına daha yeni varıyordum. Örneğin Teks, Alaska, Kinowa çok geç tanıştığım ve fazla ilgilenemediğim çizgi romanlar oldular.

Zagor, "kötü adam" tanımlamamı biraz değiştirdi. Kötülerin yalnızca haydutlar ve kırmızı urbalı İngilizler arasından çıkmadığını, kimi zaman uzaylı dev bitkilerin ya da kan emici vampirlerin de kahramanların başına bela olabileceğini gördüm.

Neyse ki Zagor da geleneği bozmadı ve her iyi gibi kazanmaya devam etti.



KUZEYDEN BİRİ

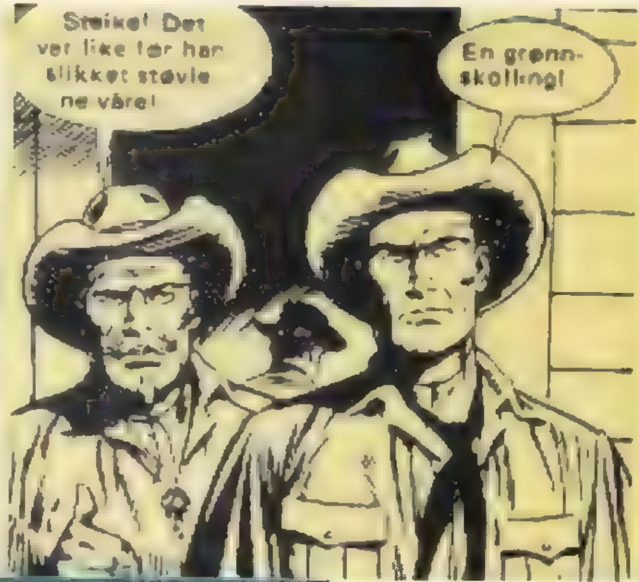
Her şey yo unda gidiyor gibiy ken, Kimmerya'dan daha önce gördüğüm kahraman arın tü munden daha ir yar bir adam geldi. Conan'la karşılaşmak ilk baş arda biraz tuhaftı. Galiba bu adam kötü b ri değildi, yan en az ndan olmamalıydı. Düşünse n ze koskoca çizgi romana ad nı verm şti baş kahramandı, n ç kaybetmiyordu, iyi olması için gereken her şeye sah ptı. Ama tarz bir hayli tuhaft doğrusu. Di ğer kahraman ar gib terbiyel değildi, merhamet pek yakının dan geçmiyordu. Ötekiler ya şamlar nı kanuna adarlarken, tak bir kadının aşkına inanırken o ya nızca kendini düşü nuyor, güç peşinde ko şuyor önüne çıkan er kek.eri kes yor, kad nlar la b.r ikte oluyordu. Tüm bunlara rağmen bel rg n bir kötü davra nış da yoktu. Evet, evet ga ba bu adam kötü b r degi d , ama sanırım bunu h ç önemsemiyor du.

Conan'ı nereye koya cağımı bilem yordum. Bu işin oyuncak köpek dizayn eden, k rmızı giy meyen İng izler gib ko layl kla sıyr acak tarafı da yoktu. O yaşta sah p olduğum tüm değerler alt üst etmemek için işi hiç kurcalamayayım dedim. Co nan'ın durması gereken yer, di ğer çizgi roman arın durmadığı bir raftı ve böylesi ("Oku ama üzerinde faz a düşünme" yönte m) daha uygundu.

KURALLAR ?

Teknoloji i erl yordu. Yaşıtları mın eğ ence an ayışı da aynı doğrultuda elektronik eşmeye başlamıştı. Hatta kim çocuk der g erinde Atari Tommiks öldür dü" başlıklı yazı ve ş irler gördü ğümü hatırlar m. Benim için pek bir şey değişmem şti. Commodo re 64 elbette çok eğlencel bir mak neydi, ama eski dostların ye rin kolay kolay a amazdı (şimdi o da torbasında, oyun kasetleri ve kafa ayar tornavidası i e birlikte eski dost arla çay içiyor, akşam yuruyuşlerine çıkıyor gevezelik ediyor.

Kahramanların süper kahra man o uverdiği çağa geçmiştik. Kimi arkadaş arım "en süper su per kahraman" olan Supermen okurlarken benim ilgim küçük bir duvar sürüngen çekm şti. Örümcek Adam okurken ben





görmeyeli iş erin bir hayl değiş m ş olduğunu anlam ştım. As ın da kötüler o kadar farklı değ ller di, biraz vizyon sahib olmuş, he def büyütmüşlerdi, küçük soy gunlar yerine dünyayı ele geçir meye çalışıyorlardı, o kadar. Ama "iyilerin her zaman kazandığı" kuralına ne o muştu ? Örümcek, ister Manhattan yok olmaktan kurtarsın, isterse dünyayı eline ne geçiyordu ki? Cebindek bo zukluk arla eve geri dönerken ya ertes günkü sınavını, ya May Yenge'nin ne kadar bozulacağı nı, ya da unuttuğu randevusunu düşünüyordu. Kahraman olusu nun neden , kend. yaptığı ve amcasın n ölümüyle sonuçlanan b r hatayken her şeye 1 0 yen k baş amışken, kaybe denler kulubünün değiş mez üyes yken artık benim kural ki'm de geçer iğini yi t rmişti (gizli den gizliye inansam da).

(SÜPER) KAHRAMAN...

Zamanla, bu ders uygulamalı olarak gördükçe Örümcek'e beni uyardığı için teşekkür etmem gerekt ğini düşünüyorum. Bel k yaşam tarzımı onun üzerine kurmadım, ama Parker'in verdiği bir iki küçük ipucunu da göz ardı etmemem gerekli. Tüm çizgi ro man karakterlerinin okuyucuda ayr bir an s vardır muhakkak, ve her okuyu cunun da bir -asıl kahrama n . Sanırım Örümcek'i "süper" ol madığı iç n sev yorum. Örümcek hisleri, duvar ara yapışma yetene ği, üstün gücü ve çevik ğin n ne bir km ş çamaşıra, ne de öğle ye meğ parasına faydas olmadığını bildiği iç n. Benden başka pek çokları da aynı neden erden do lay seviyorlar onu. Örümceğin hayatın n en az kendi erininki ka dar s kıcı o abild ğini b ldikleri için. Kahramandan çok, aileden gibi. Neyse, art k o da büyüdü, belki biliyorsunuzdur. Mary Jane i e bir kızları bile var. Ama bunlar başka hikayeler, başka zaman an atıla cak.



Baskıya girmemize saatler ka masayd be ki çok daha fark . şey ler konuşurduk, ya da örümcek hakk nda uzun uzadıya geveze k ederdik siz erle ster inanın, ster nanmay n Spider Man yazısının giri si olmak üzere başladığım pa ragraf, bir anda köşeye dönüşü verdi. Mehteran takımı gibi ilk FRP, bi serbest g den köşe, bu ay da böyle o du, n'apalım ! Ben ko şa koşa yazıy vereyim, s z kapıy b. zahmet arkadan kapatın !

Not : Uzay şövalyes ROM oku muş o anlara se amlar ! (Evreni kurtarmak üzere evinden uzaklar da savaşan kırmızı gözlü kahra manı ki unutur gençler. Cem)

Nnot : Kırmızı giyen bir İngiliz ce hocamız vard , o da kötü de ğildi. Demek k bir yerlerde bir yanlışlık yapmış m ( )

Batu & Gökhan



Batu ve Gökhan ders kitaplarının arasında tommikkz tekzaz okurken yakalanıp yedikleri dayakları hatırladılar bu ay.



Cem Şancı

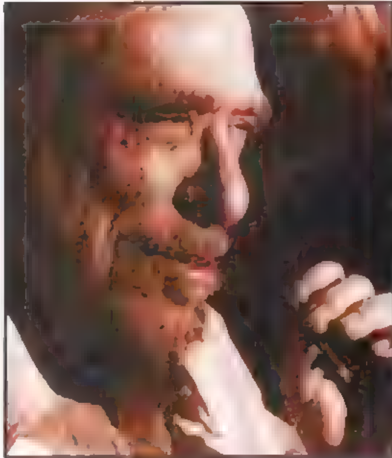
Homeworld Catacylism
Starship Troopers
Elite Force

Oyun Dergisinde Yazar Olmak

Yazar olmanın püf noktalarını anlatıyorum, iyi okuyun.

Bu ay hepiniz birleşip ortak eylem kararı mı aldınız acaba? Çünkü ne zaman mektuplarıma baksam, ICQ'yu açsam hatta bir arkadaşla buluşsam, "Ben de derginizde yazı yazmak istiyorum. İşte örnek yazım" diyen birileri ile karşılaşmaya başladım.

Elbette bu gelişme beni mutlu ediyor. Okurlarımızın bizi okuduktan sonra bir köşeye atılacak basit bir dergi gibi değil de, bir parçası olmak istedikleri yaşam tarzı gibi gördüklerini anlıyorum tüm bu "iş" başvurularından.



Kendini Beğenmişlik

Bulmuş boş sayfayı kendi övüp duruyor... Ukalalığını yapacaklarsızlarla uğraşacak zamanım olmadığını düşündüğümden, bu ayki kadar sık olmasa da devamlı yazarlığa adım atmak isteklerini belirten arkadaşlara yardımcı olacak bir yazıyla dergi sayfalarında yer almaktan çekinmiştim. Ancak Ekim ortasında Gökhan&Batu ile yaşadığım bir diyalogdan sonra bu yazıyı yazmak konusundaki çekincem ortadan kalktı ve tam on sene önce 64'ler dergisine "Sevgili Apo abi ve Mac, mektupta oyun açıklamalarım var, telif ücretini banka hesabıma gönderin." benzer bir mektupla başvurduğumu hatırlayıp, yeni arkadaşlarımıza da fırsat verme, ya da hiç olmazsa, yol yordam gösterme borcum olduğunu hatırladım.

Supremacy

Arşivimi düzenlerken, eski 64'ler dergilerimi de bir kenara yığıvermiştim. Batu ve Gökhan kısa eski dergileri görüp hemen üzerlerine atladıklarında Eylül 1991 sayısını eline alan Batu kapaktaki Supremacy oyunu ile ilgili olarak "Bu oyuna tapardık" yorumunu yapınca dayanamayıp, "ama bitirip o yazıyı yazıncaya kadar da canım çıkmıştı" dedemle birlikte ikisinin gözlerindeki ifadeyi görmek, on yıl boyunca "yazmak" uğruna feda ettiğim pek çok şeyin, lisemin üniversitemin mezuniyet balolarının, arkadaşlarımın ısrarla davet ettikleri yılbaşı eğlencelerinin, başlamamış arkadaşlıkların, acaba devam ettirseydim bugün nerede olurdum dediğim aşkların kısacası yazmak için hayatımdan ittiğim ve vicdanımda hep "acabalar"ı birikte bahsi geçen konuların tümünün, feda edildikleri amaç için değer ve anlam kazandıklarını hissetmeme neden oldu. Hayranlıkla "Supremacy'yi sen mi yazmıştın?" diyen Batu ve "O 64'ler tarihindeki en iyi yazılardan biriydi." diyen Gökhan sadece gururumu okşamadılar, ben katılamadığım tüm o mezuniyet balolarına, arkadaş toplantılarına gönderdiler, kırılan kalplerin alacak vakit bulamadığım için kopup giden dostlarımla barıştırdılar, ilgi gösteremediğim için bitten aşklarıma kavuşturdular.

ON YIL!

Bilmem yukarıdaki paragrafta dikkatinizi çektim mi, ama birilerinin yazdıklarınızla ilgili yaptığı gurur okşayıcı yorumların tadını çıkartabilmek için aradan bir on sene geçmesi gerektiğini anlatıp bu süreye dayanamayacaklara ilk kavşaktan geri dönmeleri mesajını verdim çaktırmadan. Elbette, bugün yazdığınız bir yazıya on dakika sonra etrafınızdaki arkadaşlarınızdan, bir saat sonra hocanızdan, ya da eğer bir yerlerde yayınlanırsa bu yazı, bir kaç hafta içinde okuyucularınızdan övgü dolu eleştiriler, sırt sıvazlamalar, bravolar gelebilir ve elbette tüm bunlarla da mutlu olabilirsiniz. Ancak anlatmaya çalıştığım farklı bir şeydi. Kısa süre önce yazılıp okunmuş bir yazı değil, on sene, yirmi sene, yüz sene sonra hala beğeni ile hatırlanan bir yazının gururunuzu okşaması, size yaptığınız işte başarılı olduğunuzu hissettirmesinden bahsediyorum. Bir inşaat mühendisi olup, boğaza köprü veya alt geçit yaparsanız binbeşyüz yıl sonra bile hatırlanabilirsiniz ama yazmak işinde, bir ay sonra bile unutulabilirsiniz, çünkü insanların hafızaları yazılı metinleri uzun süre hatırlamak için tasarlanmamıştır ne yazık ki. Bunu aklınızda bulundurmanızda fayda var. Ne oldu? Yarınızın vazgeçtiğini görür gibiyim. Daha en kötüsünü söylemedim bile.



Hangi Kurallar?

Yazarak ilerlemek istiyorsanız, aklınızda tutmanız gerekecek bir diğer önemli kural ise hiç bir kuralın olmadığıdır. Yazmak tam anlamı ile yaratıcılık gerektiren bir faaliyettir ve dikkat etmeniz gereken üç beş imla kuralı veya önceden belirlenmiş kelime sayısı gibi kısıtlar haricinde sizi bağlayacak tek kural, hiç bir kuralın olmadığıdır. Ancak burası öyle bir dünya ki, hayattaki tüm yeni başlangıçların bir öncekiler gibi aynı hatalara gebe olduğunu anlatacağınız yazınızda noktadan sonra başladığınız cümlelerde büyük harf kullanmayarak, yeni başlayan cümlelerde hata yaparak yaşamdaki yeni başlangıçların hatalara gebe olmasına gönderme yapmak istediğinizde karşınıza çok bilmiş biri, bir yazı işleri müdürü, bir edebiyat hocası veya herhangi sade ama çok bilmiş bir vatandaş çıkıp yazım kuralları ile ilgili nutuk çekmeye başlayabilir. Bu tür kural bağımlısı, yaratıcılık fakiri adamlarla karşılaştığınızda suratlarına gülüp, "peki tamam..." deyip, arkanızı döner dönmez yazınızı yazmaya devam edin, çünkü sizi tek bağlayan okuyucunun beğenisidir. Yazınızı beğenmediğinde, o ukalalardan biri çıkıp da, "Ali'nin yazısını ben mahvettim, kusura bakmayın" demez, aksine size "Görüyorsun, kimse senin yazılarını beğenmiyor, sen iyi bir yazar değilsin." derler. Bırakın, hatalarınız da sizin olsun, başarılarınız da. Kısacası, kıt beyinlilerin çingeneliklerinden, gürültülü ağızlarından etkilenerek tarzınızı değiştirmeyin.

Son olarak da eğer hala fırsatınız varsa gidip şarkıcı, futbolcu veya uçkagitçı falan olun derim. Bu diyarlarda ancak onlar rahat ediyor, size kıyamam. Napacaksınız yazı yazıp? Ancak bombalanırsınız veya iftiralarla uğraşıp durursunuz. Hadi, dağılın.

Cem Şancı, yeni romanlara doğru yelken açtı. Uzun süre dönmez geri.

Öylesine Yazılmış Bir Yazı...





Sıcak bir yaz günü, uzakta, çok uzakta yemyeşil bir tepenin üzerine sırtüstü uzanmış bir adam. En yakın yerleşimden kilometrelerce uzakta, bu yüzden olsa gerek etrafta ne bir insan var, ne de sesleri. Sapa bir tali yoldan ayrılan küçük patikayı izleyerek ulaşmış bu çok uzaklardan gördüğü yemyeşil tepeye. Etrafta başka tepelerde var tabii, ama nedense bu dikkatini çekmiş, sebebini hiç mi hiç irdelemek etmiyor. Nedenlerle uğraşmayı seven biri olmamasına rağmen, neden bu tepenin üzerine çıkmak için böyle güçlü bir istek duyduğunu sormak aklına bile gelmiyor.



Ama tepe dediysem de koca bir dağ sanılmasın, sadece hoş bir meyille tırmanılan, tepesinde tek ve yaşlı bir ağaç bulunan bir kaç yüz metrelik bir yükselti bu sadece. Yine de uzakta deniz ve onun ötesinde uzanıp giden ufkun çizgisi çok hoş bir biçimde görülebiliyor buradan, özellikle de bu açık havada. Adam çimenlerin üzerinde uzanmış yatıyor ve manzaranın tadını çıkarıyor. Ama çoğunun aksine onun aklından buraya bir ev ya da site kurma fikri geçmiyor. O burayı olduğu gibi seviyor ve bu olduğu gibi bırakacak. O burada sadece bir misafir, tepenin üzerinde uzanmış dinlenen, kendinden başka hiçbir şeyi olmayan bir misafir. Ne tepenin mülkiyeti aklını kurcalıyor, ne de üzerinde bir beton yığını koymak gibi tuhaf fikirlerle ilgileniyor.

Tepenin üzerinde uzanmış yatan adamın biraz berisinde eski ve dökülmüş bir motosiklet desteğine yaslanmış duruyor. Aslında siyah olan rengi pas ve kir yüzünden kahverengine dönüşmek üzere. Her halinden yaşlı ve yorgun olduğu anlaşılıyor, yan desteği üzerinde bastonuna dayanmış bir ihtiyar gibi eğik duruyor. Büyük ve yaşlı ağacın gölgesi üzerine düşmüş, yaz güneşinde ısınmış olan motoru hafif tıkırtılar çıkararak gölgede soğuyor. Neredeyse bu yaşlı makinenin sıcak havada üzerine düşen gölgeden mutlu olduğunu söylenebilir, çıkan sesler o denli sakin. Ağacın dalları arasından hafif ve nispeten serin bir rüzgar akıp geçiyor, motor ve binici bu hafif rüzgarın sağladığı serinlikten son derece memnunlar.

Rüzgar çimleri ve ağaç yapraklarını hafifçe oynatıyor, adam uzandığı yerden bu melodiyi dinleyip keyifle geriniyor. Kemiklerinden gelen sesler yüzünden hafifçe gülümsüyor, artık çok genç değil ve uzun yolculuklar eskisi kadar kolay geçmiyor. Çok uzakta dalgalar ve martılar var, bazen bir martının sesi kulaklarına dek ulaşıyor. "Bir martı olmak ne hoş olurdu dünyaya ikinci kez gelseydim ve seçme şansım olsa..." diye düşünüyor. Kim bilir? Belki bu dileği kabul olur, ama bu hayatta değil.



Sessizlik tam olarak hüküm sürmüyor bu diyarda ve bu iyiye işaret. Çünkü orada yaşam var. Ve duyduğu sesler gerçek yaşamın sesleri, sentetik, zoraki ve dayatma bir yaşamın değil. Buradan ayrılırken motorunu çalıştırmadan tepeden aşağı salmayı düşünüyor adam, yola varana dek marşa basmayacak, böylece buranın sessizliğini mümkün olduğunca az bozacak. "Bu an ve yer böylece korunmalı" diye geçiyor aklından. Sonsuza dek mi? Adam sonsuzluk diye birşeyin olmadığını biliyor. Mükemmellik diye birşeyin olmadığını bildiği gibi. "Bir bütünün parçaları" diyor sessizce. "İşte ben ve her şey bu yüz, ne zaman ayrılacaklar?" Belki asla, ama zaten cevap adamın umrunda bile değil. "Benim çağım çoktan geçti, ya da belki hiç gelmedi? Kimin umrunda?" Yeniden gülümsüyor. Hayır, onun umrunda değil.

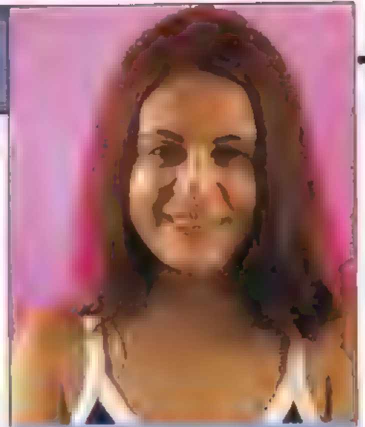
Adam tepenin üzerinde yatıyor. Güneşin sessizce gökte ilerlemesini izliyor. Tek tük geçen bulutları izliyor. Uzaktaki denizi ve martıları izliyor. Yıldızları izliyor. Yaşamı izliyor. Kafasında yavaşça bir şiir oluşuyor. Sonra bırakıyor şiirin mısraları zamanla beraber akıp gitsin. En iyi şiirler asla okunmayanlardır zaten? Şiir buraya ve bu zamana ait. Belki kelimeler sonsuza dek havada salınıp duracaklar. Belki tepede dinlenmek için duran biri başkasının zihninde şekillenecekler. Adam gülümsüyor.

Uzakta bir tepenin üzerinde bir adam, eski bir motorsiklet ve yaşlı bir ağaç, rüzgarın fısıltısını dinliyorlar.

Berker hayatın içinde sürüklenip gidiyor. Arada bir de kendi kendine gülümsüyor...

10...9...8... sonra neydi?

Bir giriş yazmak gerekiyorsa; konumuz, oyuna gelmekle oyunu oynamak arasındaki farklardan ibaret



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Moorhuhnjagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

Gözlerini kapatıp dişlerini sıkıyorsun. İçinden geriye doğru sayıyorsun; bir şeyin olmasını beklediğinden değil, bir şeyin bitmesini bekliyorsun. 10'dan geriye giderken 8'e, en iyi ihtimalle 7'ye kadar devam edebiliyorsun çünkü daha önce bunun işe yaramadığını defalarca tecrübe ettin. Formalı günlerimde, yani okul zamanlarında çok sık yaşadığım bir şeydi bu. Can sıkan derslerin en can sıkan bölümü olan son dakikalarında içimden geriye doğru sayar, tam sıfıra vardığımda dersin bittiğini söyleyen zilin sesini duymayı umardım. Herhalde en çok oynayıp en çok da kaybettiğim oyunlardan biriydi bu. Sayma işlemini bitirip gözlerimi açtığımda da hala karşımda o kravatlı adam ya da fularlı kadın bir şeyler söylemeye devam ediyor olurdu. Baştan sayardım ama [illegible] zil sesiyle.

Şimdi de öyle. Geçip gitsin, benden uzak dursun, kurtulayım diye düşündüğüm şeyler hala sıfıra gelip gözlerimi açtığımda orada duruyorlar. Her neyse, bu hiç de şaşırtıcı değil. "Bu ay Level için ne yaptın?" derseniz sayın okuyucu, size iki defa bilgisayarı çökertmesine rağmen Sims'in eklentisi Livin' Large'ı oynadığımı, sonuçta da, ya oyunda ya da bende bir şeylerin değişmiş olduğunu farkettiğimi söyleyebilirim. Ayrıca tadı damağımda olmasa da bu ayın büyük bölümünü Metal Gear Solid izleyerek ve dinleyerek geçirdim. Bu arada mp3 arşivime bir adet "Bu İş Çok Zor Yorca" katabildiğim için bir aracı dediği şekilde işler yolunda gidiyormuş gibi geldi ama çok basit bir yanılgıydı bu. Bu iş hakkaten çok zordu sevgili okurcuğum.

Geçen ayın sizi ilgilendiren başlıkları bu kadar. Detaylarına gireceğimiz konu başlığı ise Maxis. İlk kez SimCity'yle gözümüze giren bu adamlar daha önce kimsenin akıl edemediği bir şeyi deşmeye o zaman başladı. Mesele şu ki, insanlar kendi hayatlarını oynamayı seviyor. Özellikle de artık "ben büyüdüm artık" yerine "yaşlanmaya başlıyorum galiba" diyenler. Tabii ki bunun da son derece basit bir açıklaması var ama işi o kadar uzatıp her şeyden anlamış havasına girmek istemiyorum. Sonuçta insanlar kendi yaşadıklarına ve hep değiştirmek istediklerine benzer şehirler üzerinde oynayabilecekleri fikrini çok sevdi. Maxis de bu fikrin tutmasını çok sevdi ve bütün kollarıyla Sim projesine sarıldı. Son SimCity'e geldiğinde ben yavaş yavaş bu işten çekilme zamanım geldi diye düşünüyordum ki, Sim'in buraya geleceğini çoktan farketmiş olan Maxis The Sims'i, onu müzdek kuyuya fırlatıverdi. Milyonlarca kişiden oluşan bir hayran kitlesi de oyunu kuyudan çıkarmak için kollarını sıvadı. Sonuçta herkes memnundu. Nihayet dünya simülasyonu, şehir simülasyonu, tarla simülasyonu, helikopter simülasyonu derken, olay insan simülasyonuna gelmişti.

Oyun çıkana kadar adı ortalıkta bir efsane gibi dolandı durdu, insanlar birbirlerine "mutfakta yangın çıkarabilecekmişiz", "tuvalete gitmek de varmış", "işe fazla gidiyormuşuz" deyip sanki bunları zaten yapmıyorlarmış gibi konuşmaya başladılar, tabi ben de... Sonra oyun tam da istediğimiz formatta çıkıp geldi. Kısa süre sonra, o güne kadar hiçbir oyuna el sürmemiş arkadaşlarım bile Sim hayatlarını anlatmaya başlamıştı ki bu olayın artık "Kemal Sunal filmleri niye bu kadar tuttu" gibi bir tez konusu olmaya aday hale geldiğini gösteriyordu bence. Neyse, kimse böyle bir tez yazmaya kalkmadı, en azından şimdiye kadar. Sadece Maxis bundan bir takım sonuçlar çıkardı ve Simsville ile The Sims'in eklentisi Livin' Large'ı beklemeye başladık. Artık televizyonda izlediğimiz ve bizi anlattığı iddia edilen tombiş kasaplı, kurnaz bakkallı ve birbirini çok seven mahalle dizileri yerine çok daha zekice kurgulanmış bir başka eğlence bulmuştuk, ne güzel.

İnsan simülasyonu efsanesi sürüyor, şimdi de Simlerimizin gelişmiş hayatını konuşmaya başlayacağız. Hüzünlü palyaçoyu, titreşimli yatağımızı, yüzme havuzumuzu, sihirli lambayı, yeni komşularımızı... Öyle ya da böyle, bu oyun bir harika.



Serpil Ulutürk oyun oynarken oyuna gelmemek için kafa patlatsa da bu işin çıkışsız olduğunun farkındadır.

Max Payne'i Siz Mi Yapıyorsunuz?

Her ne kadar film yıldızları kadar meşhur olmasalar da oyuncular genelde sevdikleri oyunların tasarımcılarını tanırlar. Mesela bir Sid Meier, John Carmack veya Warren Spector pek çok kişi için bir idoldür



Tuğbek Ölek

[illegible]

Red Alert 2

Metal Gear Solid

AOE II: Conqerors

Oyun tasarımcılarının çoğunu bilirim. Ya oyunlarıyla ilgili bir şeyler yazarken duymuşumdur onları ya da sağda solda bir röportajı falan çarpmıştır gözüme. Ama oyun tasarımcılarından pek azını dünyevi gözlerimle görme ve onlarla küçük bir sohbet etme şansım oldu. Bugüne kadar tanıştıklarım da sadece E3'de yakalayabildiklerimdi.



Ama adını ve yaptıklarını bilmek, görmek veya konuşmak o insanları tanıdığınız anlamına gelmez. Bir insanı tanımak için bir parça olsun yaşamındaki küçük detaylara girebilmelisiniz. Bir parça olsun zaman geçirebilmelisiniz o insanla. Bu ay ilk defa böyle bir fırsat yakaladım.

Aslında her şey bir parçada tesadüf olarak gerçekleşti denebilir. Donanım bölümünde kullandığımız bazı benchmark'ların üreticisi olan MadOnion.com'un yeni ürünlerinin tanıtımını izlemek için San Fransisco'ya gittim. Oldukça neşeli geçen toplantılar sırasında 3DMark2001'in Matrix filminden esinlenerek yapılan yeni ve akıl almaz güzellikteki demosunu izlemiş, 6 yeni benchmark üzerine saatlerce yapılan toplantılarda bol bol çene çalmış ve nihayet günün sonuna gelmiştim. Bu tip etkinliklerde günün sonu demek daima sınırsız beleş içki demektir. Yani işin en eğlenceli kısmı. Sanırım dördüncü Budweiser ile üçüncü Jim Beam arasında bir yerlerde tanıştık Markus Mäki ile. Yani Remedy Entertainment'in Genel Müdürü ve aynı zamanda Max Payne'i hazırlayan ekibin başı.

Soru Yağmuru

Orada olmasının sebebi MadOnion.com ve Remedy Entertainment'in kardeş şirket olmalarıydı. Max Payne'in arkasındaki adamı yakalarsanız ne yaparsınız? Elbette soru yağmuruna tutarsınız. Bakın uyguladığım uzman Çin işkencesi teknikleri ne gibi bilgiler edindim. Max Payne ne zaman bitiyordu? Çok yakında. Hala süre vermiyorlar (tarihi öğrenmek için en az bir varil bira içirdim ama yine de alamadım) ama benim tahminim yıl başı civarı oyunun çıkacağı. Peki oyun gerçekten tahmin ettiğimiz kadar kolay oynanan ve zevkli bir oyun mu olacak? Markus buna çok gülüyor. Oyunun özellikle multiplayer'da çok eğlenceli olduğunu ve sabah akşam ofiste multiplayer Max Payne attıklarını söylüyor. Çok sağlam yeni modlar geliştirmişler. Peki oyunun motorunu satmışlar mı hiç, Max FX kullanan yeni oyunlar çıkacak mıymış? Bu konuda çok fazla teklif varmış. Ama henüz Max Payne çıkmadığı için motoru kimseye satmıyorlarmış. Ama oyunun çıkışının ardından bu motoru kullanan pek çok yeni oyun gelecekmiş.

Elbette bedava içkiyle başlayan bir akşam çok uzun süremedi, kendimi odama zor attım. Zaten akşam biraz daha sürse ya gittik ya da artan sorularımı ya da zorla içirdiğim biralar adamı bayıltabilirdi. Sabah içilen sert bir kahvenin ardından tekrar toparlanıldığı da herkesin keyfi yerindeydi. Çünkü toplantı, ürün, teknoloji falan bitmişti ve bugün eğlenme günüydü. MadOnion bizim için üç ayrı seçenek sunmuştu: max'de sinema izleme, Alcatraz Hapishanesi'ne gezi veya San Fransisco'nun bütün barlarını tek tek gezmek. Benim hangisini seçtiğimi söylememe gerek yok.

Her neyse... biz San Fransisco'nun henüz 4 barından çıkmıştık ki gruptan ayrıldık biz söylenmeler gelmeye başladı ve oy birliğiyle en yakın Susn Bar'a gidilmeye karar verildi. Ben, VideoMark'ın yapımcısı İlka ve Markus zaten yediğimiz için gruptan ayrılmaya karar verdik ve 4-5 saat ayrı olarak dolaştık. Bu sürede daha düşük olan alkol seviyesinin de etkisiyle daha hoş bir sohbet yapma şansımız oldu.

Max ve Jackie

Peki koskoca Max Payne'in başındaki adam nasıl biriydi? Tahmin edebileceğiniz gibi sıradan bir insandı. Fazla bir özelliği yoktu ilk bakışta. Bir parça içe kapanık ve konuşurken çok az kekeleyen bir tip. Onun iyi işler yaptığını ifade eden tek şey gözlerinin oldukça belirgin olarak parlaması. Peki oyun yapımcılığı nasıl bir şeymiş? Her şeyden önce en keyifli yanı bir takım çalışması olmasıymış. Çünkü herkes bütünün bir parçasını yapmaya çalışırmış ve sonunda bu parçalar birleşip de oyun ortaya çıktığında aslında aralarında nasıl da bir bütün olduklar ortaya çıkarmış. Peki oyundaki şiddet ve küfürler konusunda çok tepki geliyor muymuş. Ya da oyun piyasaya çıktıktan sonra bunun başlarına dert olacağından korkuyorlar mıymış? Aslında bu konuda tedirgin değillermiş. Bütün bu şiddet ve bozuk ağızlık insanların eğlenmesi içinmiş ve bunda kötü bir şey yokmuş. Yani insanların sanal ortamda birkaç kafa göz patlatıp birilerini delik deşik etme şansı olmalıymış ve bunun kimseye bir zararı dokunmazmış (Olayın güzel yanı adam bunları çilekli milkshake'ini yudumlarken anlatıyor). Peki John Woo hakkında ne düşünüyorlarmış. Max Payne'i bu dahi yönetmene adamak gibi bir planları var mıymış? John Woo elbette onları çok etkiliyormuş ama asıl kahramanları Jackie Chan. Zaten dolaşırken girdiğimiz çok büyük bir DVD mağazasında birbirimizi kaybettik bir ara. Sonra onu bulduğumda kasanın önünde bir Jackie Chan filmiyle sıra bekliyordu. Sırayla bütün eski Jackie Chan filmleri alırmış neredeyse bütün koleksiyonunu toplamışlar.

Elbette daha pek çok şey konuştuk ama bu sayfaya sığması mümkün değil. Sonunda ben küçük gezi grubumuzu 9 veya 10. barda yakalarken Markus da otele döndü. Böylece bende ilk defa gerçek bir oyun tasarımcısıyla muhabbetime son vermiş oldum.



Tuğbek Ölek'in 2001 için planı daha çok oyun tasarımcısı sarhoş edebilmektir.

Bahanem yok. Çalışıyorum

İnanın siteyi bitirmek için var gücümle çabalıyorum. Bu arada lütfen site ile ilgili isteklerinizi bana yazın!

Burak Akmanek

Bu aralar ne oynuyor?

- Icewind Dale
- Deus Ex
- Ultima Online

B[illegible] Aradaki yazmadığım [illegible] site için malzeme topla[illegible] [illegible] toplantılarına katıldım [illegible] Ama bunun yanında sitenin yazılarını [illegible]

[illegible] dan emin olun[illegible] Elimde bitmiş bir [illegible] var. Bu sayfayı hazırlarken her şeyi hesaba katıyoruz [illegible] sizin [illegible] görmek istediğinizi bana madde[illegible] çok sevinirim. [illegible] ha parlak fikirler [illegible] gözümüzden kaçan ayrıntılar ol[illegible] Mail adresimi [illegible] sunuz. [illegible] olduğunu [illegible]

[illegible] Deus Ex'i [illegible] adım gibi eminim. Hem oynanış sistemi hem kurgusu hem de bilmecelerle tam bir [illegible] Oynadıkça [illegible]

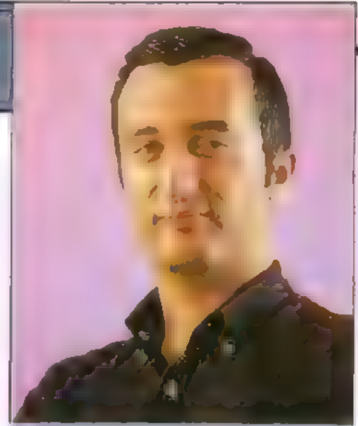
[illegible] varsayımlarda bulunmaya başlıyorsunuz. Senaryonun ve oynanışın esnekliği [illegible] da rezbediyor. Mutlaka arşivinizde de bulunması gereken bir parça. [illegible] yeni kitabı [illegible] Sevgi Altı" çıktı. Bu kitabı herkese [illegible] Sakin burada arkadaşımı kıyas [illegible] [illegible] dım. Bu kitabı okuduğunuzda [illegible]

[illegible]

Burak hala Level'in 3 yıldır bitmeyen sitesini bir haftada bitireceğine inanıyor

İyi ve Kötü

Aydınlık ve karanlık birbirini kovalamaya devam edecek, iyi ve kötünün mücadelesi hep sürecektir; en azından insan varolduğu sürece...



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Arcatera

Midtown Madness 2

İnsanlığın başlangıcıyla beraber iyi ve kötü ismini verdiğimiz ve ömrümüz arasında bocalayarak geçirdiğimiz iki taraf ortaya çıkmıştır. Hz. Adem'in oğullarından Kabil'in Habil'i öldürmesiyle ilk cinayet işlenir ve bu cinayet yapılan ilk kötülük olarak kayıtlara geçer. Doğada her şeyin zıttıyla beraber var olduğunu düşünürsek 'iyilik' kavramının nasıl tanımlandığını bulmak pek de güç değil. Ve böylece birini öldürmek kötü, birini öldürmemek iyi olarak kabul edilmiştir. Tabii günümüzde kanunlar, dinler ve ahlak kurallarıyla belirlenmiş öyle çok iyilik ve kötülük var ki artık bazen bir şeyi yaparken iyilik mi yoksa kötülük mü yapıyoruz diye uzun süre düşünüyoruz.

Şüphesiz iyi ve kötünün mücadelesi hep sürecektir; en azından insan varolduğu sürece. İnsanın içindeki bu iki taraf taban tabana zıt olmasına rağmen birbirinden ayrılamaz ve daima biri baskın çıkarak insanın karar mekanizmasını etkiler ve davranış biçimini belirler. Robert Louis Stevenson'ın Dr. Jekyll'ı, insanın içindeki iyi ve kötüyü birbirinden ayırmak için birtakım deneyler yapmış ve ortaya Mr. Hyde çıkmıştır. Daha doğrusu Dr. Jekyll içindeki karanlık tarafa geçmiş ve Mr. Hyde'a dönüşmüştür. İlk başlarda bu dönüşüm çalışmaları için çok önemli bir gelişme anlamına gelirken, Mr. Hyde'ın kontrolden çıkması ve ona dönüşmenin bir bağımlılık haline gelmesi, Dr. Jekyll'ı bulduğu formülü yok etmek zorunda bırakır. Tabii formülün ortadan kalkması belki fiilen Mr. Hyde'ı durdurmuştur, ama o aslında her zaman Dr. Jekyll'ın ruhunun derinliklerinde bir yerde tekrar ortaya çıkacağı günü beklemektedir.

Gerçek hayatta da insanlar kötülüğü hep parmaklıklar arkasında tutmaya çalışır. Yüzyıllar boyunca kanunlar, din baskısı ve ahlak kuralları bu parmaklıkları bekleyen güçlü gardiyanlar olmuştur. Ama insan otokontrolünü kaybettiğinde bu parmaklıklar da ardına kadar açılır, cinnet anı



bu durum için çok güzel bir örnek. Aslında sinemayı yukarıda saydığım gardiyanlardan biri olarak düşünebiliriz. Şöyle izlediğiniz filmleri bir düşününce kötü tarafın galip geldiği bir film hemen hemen yok gibidir, hep iyiler kazanır. Gerçek hayatta işlerin filmlerdeki gibi olmadığını bilsek bile iyilerin kazandığını görmekten haz duyarız. Belki de film dediğimiz uyuşturucu sayesinde içimizdeki kötülüğü biraz daha derinlere atmaya çalışır ve iyilik yapmasak bile kendimizi iyi hissederiz. Gerçi bu afyona bağımlı olduğumu inkar etmiyorum; özellikle kötülerin kazandığı filmlerin sonunda mutluluk dansı bile yapıyorum! İyi niyetli pasif bir tüketici olmaktansa bazı kuralları hiçe sayan yaratıcı bir kötü olmayı tercih ederim.

Aslında tüm bunlardan bahsedip kafanızı şişirmemin tek nedeni, Cryo'nun son oyunlarından Jekyll & Hyde'ın basın kitinin elime geçmiş olması. Böyle nitelikli bir hikaye adventure alemine katılınca, iyi ve kötü hakkında bir şeyler yazmak istedim, daha doğrusu yazmaya çalıştım. Cryo cephesindeki gelişmeler Hellboy adlı bir çizgi roman uyarlamasıyla devam ediyor. Ülkemizde pek tanınmayan bir çizgi kahraman olan Hellboy (bazı yönlerden Spawn'a benzetebiliriz), Amerika'nın sayılı Avrupa çıkartmalarından biri. Hellboy cehennemden kaçan bir zebaninin maceralarını konu alıyor, o da Jekyll & Hyde gibi bir aksiyon/adventure olacak. Umarım her ikisi de başarılı uyarlamalar olur ve orijinallerini (ve tabii ki bizi) düş kırıklığına uğratmaz.

Bunların dışında derginin bu ay verdiği demo CD'sindeki şu iki oyuna göz atmanızı tavsiye ederim: Stupid Invaders ve Blair Witch Volume One: Rustin Parr. Öncelikle Stupid Invaders'ın çok iyi bir mizah anlayışına sahip olduğunu söyleyebilirim. Kurgu yönünden Day of the Tentacle'a benziyor, yani birazcık kafayı yiyeceksiniz. Bu kadar renkli grafikler ve esprili diyaloglar içeren bir oyuna uzun süredir tanık olmadığınıza eminim. Blair Witch için ise yorum yapmanın biraz erken olduğunu düşünüyorum. Şu an ilk Nocturne'e çok benzediğini söyleyebilirim. Umarım bu benzerlik son bulur ve ortaya filmin yakaladığı havayı verebilen bir adventure çıkar. Görüşmek üzere.

Güven, oradan oraya koşturmaktan bitkin düşmüş durumda ve artık bu temponun düşmesini istiyor.



İyi



Kötü



POSTA KUTUSU



Mad Dog tekrar sizlerle...

Maddog'unuz sizlere. Atın mektuplarınızı Maddog abinizin kucağına bakalım. O her şeye cevap veriyor zaten. Cevap hakkı doğan yerlerde ise Cem de laf sokuşturmaktan geri kalmıyor. Onlar ki, uzlaşamayan iki... onlar ki barışamayan dostlar, onlar ki yaşlı kurtlar. Okuyun göreceksiniz.

Merhaba

Yazıma başlarken şunu belirtmek isterim ki, siz gerçekten bir numarasınız, en iyisiniz, takipçisiniz gerçekten bu kadar mükemmel bir dergi yaptığınız için tüm uykusum adına size teşekkür ediyorum. Şimdi sadete gelelim ben bilgisayarım şu kadar ram şu kadar gb şu ekran kartım war geyiğine girmiycem (daha şeyler söyliycem ehehehe!)

1 Cem Beyefendiler nin eylül sayısının editör yazısında söylediği laflar banaysa ben orda sadece dergimi yani LEVEL'i savunmaya çalışıyordum we hiç pişman değilim.

2 Werdiğiniz oyunları çok takdir ediyorum ama birçok kişide zaten bu oyunlar olduğu için çok fazla okur bu oyunları kullanmıyor, oyunla harcadığınız masraf yerine sayfa sayısını arttırmanız daha iyi olmaz mı?

3 Ekim sayısında LEVEL yazısını sarı kırmızı yapmanız bide arkasına ciwertle küçük yazılar eklemeniz hewesimi tamamen kaçırdı lütfen biraz dikkat edin.

4 Cem Abinin geçen sayıda nesi wardı hiç yazısını göremedik editörlük yazısını da baştan sawmış?

5 Şu süperonline ile yaptığınız CS o ayı çok güzel de ne zaman İstanbul'da yapacaksınız ben sanane'nin en popüler elemanlarından biriyDIM ama yaklaşık 2 ay önce CS'yi bıraktım we bana tekrar CS oynatabilecek tek faktör sizsiniz düşünsenize bir takımda Cem ŞANCI, MAD DOG, Tuğbek ÖLEK, Gökhan HABİBOĞLU diğer tarafta [MIT]fitilci [MIT]kim wur du [MIT]social ist [MIT]matheew Ha bu arada

İstanbul'da kendinizi ne derece şanslı görüyorsunuz sonuçta tont10 war wol war, biz warız?

6 www.fitilci.gb.net ortamın en baba sitelerindendir

[MIT]fitilciS

LEVEL Merhaba Fitilci,

Böyle bir takma adı neden seçtiğini sormayacağım, içimden bir ses akıllıca bir cevap gelmeyeceği yolunda beni uyarıyor. Nihihihi... Neyse, donanım gereksinimlerini sıralamamış olman iyi olmuş, en azından değişiklik oldu. Gelelim sorularına,

1- Bu denli ortaya yazılmış bir yazıya neden bu denli alındığını anlayamadım doğrusu. Aslında "köpek" gibi anladım, ama anlamazdan gelmek işime geliyor. Hele, bak ne diyeceğim. Kimse kimseye hiçbir yerde ve hiçbir koşulda küfretmesin, kimse de uyarmak zorunda kalmasın, bu nasıl? Medeniyet dediğimiz tek dişi kalmış canavar o kadar da zararlı bir yaratık değildir sonuçta.

2- Verdiğimiz oyunlar "herkeste" var mı? Pardon, ama İstanbul'da oturan ve belirli ış hanlarına ulaşabilen herkeste var demek istedin sanırım, doğru mu? Çünkü bu memleketin her metresine bir bilgisayarcı düşmüyor ayrıca çoğu yerde kopya oyun bile bulunmuyor. Bu kadar kendimize Müslüman olmasak da artık bu ülkede bizden başka yaklaşık 70 milyon insanın daha yaşadığını düşünsek bir şeyler hakkında konuşurken, memleket vallahi cennete dönecek. Ben de uzay gemisi inşaatıyla uğraşmak zorunda kalmayacağım, galaksi dışına tüymek için.

3- Sanırım buradaki yakınman "futbol" merkezli oluyor, hmmm? Ah be yavrum, ah be güzelim, biz astık o olayları cümleten. Renkler bize sadece futbol takımlarını çağrıştırmıyor bu evrende (Yuh, amma derin cevap oldu be!)

4- Cem abinin bir şeyciği yok. Kendisi şu an karşımda oturuyor ve görebildiğim kadarıyla da domuz gibi sağlıklı maaşallah, biraz evvel beş adet duble çizburger sipariş etti telefonla. Nazar değmesin diyorum, başka da bir şey demiyorum. keh keh keh (Ulan adi fitneci, üç tanesini kendin için sen istemedin mi bana? Ne de güzel fitne atıyorsun elalem okuyor bu yazıları, kısmetimi kapatacaksın "obur mu bu" diye? CEM)

5- Valla işte duruma bakıyoruz, gerekli altyapı ve koşullar oluştukça elimizden geleni ardımıza koymayacağız. (Yuvarlak bir cevap oldu galiba, neyse boş ver). Bu arada, Mad Dog da (bu ben oluyorum) pek CS oynamıyor. Herhalde yaşlandım artık topluca imha yöntemleri varken tek tek öldürmek yorucu oluyor.

6- Bu soru olmamış, reklam olmuş. Kırpardım, ama kırpmadım. Kaçardım, ama kaçmadım. Uçardım, ama uçmadım. Ve falan ve filan, kal sağlıcakla.

Tekrar selam ey LEVEL,

Bu size gönderdiğim ikinci mail. İlkinin üzerinden bir ay geçmedi. Ama unuttuğum sorular yeniden aklıma geldi. Bunları sormadan önce her ne kadar kopya oyunları kınasam da oturduğum şehir dolayısıyla kopya oyunları kullandığımı belirtmek isterim.

Şimdi sorular:

1- İki bilgisayarı oyun (halflifeeee) oynamak için nasıl birbirine bağlayabilirim. Bunun için gerekli şeyler nelerdir?

2 Tam sürüm oyun vermeye devam edecek misiniz?

3 Kardeşimin bilgisayarı neden müzik CD'lerini çalmıyor.

4 Aynı kardeşimin aynı bilgisayarı neden yarım saat fifa oynadıktan sonra hiçbir şekilde oyun oynamama veya film izlememe izin vermiyor.

(Bu arada bilgisayar pentium166 32mbram,1 mb dandirik bir s3ekrankartı. Geriye kalan sorular yine unuttum. Salak mıyım neyim?

XXX DİYARBAKIR (LÜTFEN YAYINLAYIN)

LEVEL Sevgili XXX,

Yavrum evladım, adınızı yazsanız da ben de fitik olmasam? Neyse, bak kopya oyun almak zorunda olmana üzülüyorum ama fazla sıkma canını. Biz İstanbul'da oturuyoruz da ne oluyor



kı? Hiç! Gelelim sorularına,

1- ... kı ethernet kartı, kablo, son andır cı ve uygun protokollerin kurulması lazım. Detaya girmeyelim uzun hikaye

2- Tab... niye devam etmeye ... m kı?

3- Bunun bir sürü nedeni olabilir ve ben de pek iyi bir fa... sa y lmam. Ama belki sebep CD sürücüden kaynaklanıyordur. Bir zaman sonra iyice eskiyen CD sürücülerin belirli türde CD'ler okumamaya başlamak gibi huyları ortaya çıkar. Eğer CD sürücü 2 yıldan eskiyse ve evde yoğun bir biçimde sigara içiliyorsa, bil ki sebep budur.

4- Bilmem, ama sanırım yazılımsal bir problem, eğer Windows yeniden başlatıldığında sorun ortadan kalkıyorsa o zaman takas dosyaları şişiyor demektir. Zaten söz konusu bilgisayar da pek yüksek kapasiteli sayılmaz, normal yani.

Unuttuğun sorular için canını sıkma, hatırlayınca tekrar yazarsın, biz de yayınlarız. Tamam?

Sevgili Level çalışanları ve Cem abi,

Hepinize sevgi ve selamlarımı sunuyorum. Derginizi yaklaşık bir buçuk kı senedir takip ediyorum. Ve şunu da söylemek isterim ki derginiz Türkiye'nin en iyi dergisi... Çünkü ne zaman alsam derginiz yenileniyor, ben ve arkadaşlarım derginin başına yumulup acaba bu ay hangi yenilik yapmışlar gibi geyiklerde bulunuyoruz. Sorularıma geçmeden önce şunu da ilave etmek isterim ki bu mektubu sadece ben yazmadım. Bu mektup ATO (Adana Ticaret Odası ANADOLU LİSESİ) okulunun Almanca Bölümü 10 sınıflar tarafından ortak olarak hazırlandı. Ve işte sorular

1 İşte ilk sorum. Her zaman internet cafélerde oynadığımız Counter Strike'ın tek kişilik modu ne zaman çıkacak. (Cafelere para vermekten bıktım da :))

2 Counter Strike'ın beta sürümünü Level CD'nizde vermeniz mümkün mü (ve yanında Half Life yamalarıyla lütfen, çünkü onlar olmadan oyun çalışmıyor.)

3 Tam Sürüm oyun vermenizi Sınıfça destekliyoruz ve kopya oyun satanların canı CEHENNEME

4-Verdiğiniz Türkçe oyunlar büyük yankı yaptı ve severek oynuyoruz, fakat artık biz advanture oyunlardan bıktık, bize daha iyi bir oyun sunabilir misiniz, örneğin fifa98 veya sensible soccer gibi, biliyorum bu gibi oyunların dağıtım haklarını almak zor ama, Türkiye'den isim vermeden örnek vermek istiyorum. StarCraft hepimizin bildiği klasik haline gelmiş harika bir oyun, ve bu oyunu bir dergi 98 yılında verdi (tam sürüm) siz de en azından fifa98 veya sensible soccer gibi eski olan ama çıktığı zaman oyun dünyasında bir devrim niteliği taşıyan bu spor oyunlarından birini verebilirsiniz bence, çünkü siz Türkiye'nin en iyi oyun dergisisiniz

5 Kopya oyun demişken aklıma geldi, kopya yazılım satan ve bulunduran firmalar, basıp yazılımlara el koyan bir firma vardı, hatta bir ara reklam bile yaptı. İsmi sanırım BSA (yanlış hatırlamıyorsam), bu şirketin telefonunu veya varsa web sitesinin adresini verebilir misiniz.(Adana'daki kopya oyun satanları ispiyonlicam da...(Yaşasın İYİLİK))

6 Yüzüklerin Efendisi adlı kitabın bir ara filmi ve oyunu yapılacak diye haber almıştım, son durum nedir veya benim aldığım haber doğru mu?

Sorularım bu kadar, umarım sorularımı cevaplarsınız. Başarılar dilerim.

Meriç Tokgonul

LEVEL Sevgili Meriç ve onun aziz sınıf arkadaşları,

Mektubun(uz)da bize yönelttiğin(iz) övgülere teşekkür ederiz. Valla biz bir şeyler yapıyoruz, sonra bir bakıyoruz dergi piyasaya çıkmış. Nasıl oluyor biz de bilmiyoruz, hayatta bazı sorulara cevap bulmak mümkün olmuyor maalesef. Hehehe, neyse, gelelim sorularını(ız)a ve cevaplarına.

1 Yahu CS'nin esprisi Multiplayer olmasından kaynaklanır. Sonuçta bilgisayar yönetimindeki karakterleri mıhladığın zaman dönüp suratlarına bir kahkaha atamaz ve onlarla dalga geçemezsin, değil mi? Keh keh...Yani sen daha uzun süre internet kafelere para bayılacaksın, ya da CS'den vazgeçeceksin

2 Biz bir sürümünü Eylül ayında vermiştik zaten, ama zırt pırt yeni sürümleri çıkıyor meredin. Yani her zaman en son sürümü oynamak istiyorsan gözünü internetten ayırmayacaksın

3 En eski kuraldır, talep olmazsa arz da olmaz. Yani millet de... gibi almasa kimse kalkıp da korsan kopya satamaz. Eh, daha başka da yorum yapmayacağım

4- Şunu söyleyeyim ki listemiz de birçok farklı türden güzel oyun var, bekle ve gör. Öte yandan 1998 yılında hangi derginin StarCraft'ı tam sürüm olarak verdiğini pek hatırlayamadım, ama şunu bil ki piyasaya çıktıktan yıllar sonra bile deli gibi satan bir oyunu, çıktığının ilk senesinde "yasal" olarak vermen mümkün değildir. Hiçbir firma satışlarını kendi eliyle öldürecek kadar keriz olamaz. Bilmem bu sana bir şeyler anlatabildi mi?

5- Eğer http://www.bsa.org.tr adresindeki web sayfasını ziyaret edersen burada istediğin her türlü bilgiyi bulabilirsin

6- Yüzüklerin Efendisi üçlemesi üç adet film olarak beyaz perdeye gelecek, 2001, 2002 ve 2003 yıllarında. Yani filmler halen yapılıyor, biraz sabır

Eveeeet, cevapların(ız) bu kadar, ben de sana (size) başarılar dilerim

Değerl2i Level editörü,

Merhabalar. Nasılsın?? İstanbulda havalar nasıl? Buralarda güneş var ama hava gene de soğuk oluyor. Özellikle de sabah ve akşam saatlerinde (tipik karasal iste). Neyse ilk mailde bu kadar geyik yeter diyor ve sorularıma geçmek istiyorum

1 Bu yaz başında bilgisayarcıya bi sürü dolar sayıp bi bilgisayar aldım. Kendilerinde P-III 700,128 ram,Asus 32 Mb v3800 ekran kartı,asus 50x cd sürücü vs. vardır... Ancak gelin görün ki üniversite muhabbeti nedeniyle ayrılmak zorunda kaldım onlardan. Uhu huhu Ben ne yapcam şimdi?? Daha diablo'yu bile bitireme dimmm!!! Şimdi size en can alıcı soruyu sormak istiyorum. Bu sistem beni ne kadar idare eder? Oralarda çürümesin istemiyorum da. Hoşunuza gittiyse uygun bi fiyata kiraya bile verebilirim. O)

2 Cd sürücümü satıp yerine bir DVD veya Dvd ve Cd Rw almayı düşünüyordum. Siz ne dersiniz?

3-Cem Şancı beyin kaçak oyun edilen hakkındaki görüşüne katılıyorum. Ama oyun firmaları fiyatları biraz daha makul bir hale getiremezler mi? (Yoksa bu ülkemdeki dolar kurundan mı kaynaklanıyor??)) Şahsen Act IV'ten biraz büyük bir Diablo expansı onına bile 30 dolar bayılmak istemem





4-Cem şancı abimin sigara ile görüşlerine de katılıyorum. İlerde CS oynarken akciğer kanserine yakalandığımı öğrenirsem sizi gece rahat uyutmam.

Neyse teşekkürler ve başarılar...

P.S: Abe yafff, elemana ihtiyacınız olursa bi mail at yeter. Çok iyi oyun oynamanın yanında iyi de omlet yaparım. Hı, ne dersin abe?

Tansel Başsulu

LEVEL Merhaba Tansel,

Şu an itibariyle, yani ben bilgisayarın başına oturmuş mektubunu cevaplarken, İstanbul gökleri adeta bir yarasa sürüsü kaplamışçasına karanlık ve yağmur sanki ezelden beri hiç dinmemişçesine yağmaya devam ediyor. (Uh, biraz abarttım galiba, ama yağıyor yani, ehe.) Neyse, bildiğin İstanbul iklimi işte, dünyada bir benzeri bile yok. Ne halt edeceği hiç belli değil. Geçelim sorularına:

1- Sistemin gayet hoş, ayrı kalmış olman üzücü tabii. Bu sistem seni daha uzun süre sorunsuz götürür, yalnız bir sene sonra yeni nesil bir ekran kartına ihtiyacın olabilir. Tabii belki biraz da RAM gerekebilir, fakat ne dememi bekliyorsun bilemiyorum. Yani öyle ya da böyle bir gün sistemin yetmeyecek. Bu hayatın bir gerçeği.

2- CD sürücünü satma, ama istiyorsan yanına bir DVD al. Satma diyorum, çünkü DVD sürücüler bazı CD'leri okurken zorlanabiliyor, ya da hiç okuyamıyorlar. Tecrübeyle sabit.

3- Bu ülkendeki döviz kurundan kaynaklanıyor. Ama 30 dolar dışarıda da az bir para sayılmaz hani. Ne desem bilmem ki...

4- Her ne kadar fosur fosur sigara içen bir adam olsam da, Cem abinin görüşlerine ben de katılıyorum. Ama sadece katılıyorum yani. Ehe... (Kanser olduğumda ilk senden tazminat isticem Mad.-CEM)

5-

Notuna not: İyi omlet yapman yetmez, yazı işleri müdüründen ÇOK daha iyi omlet yapabilmen gerekir. Ve o kendinden iyi omlet yapabilenlere gıcık olur. (Olm böyle yalan, böyle iftira, böyle hizipçilik daha görülmedi. Biz de biraz yazı yamak istiyoruz dediniz, geçen ay hiç yazı yazmadım, bütün sayfaları siz bırakmadım mı? Elinize dizinize dursun o beyaz beyaz sayfalar. Hem güzel yazı yazanları kıskanmam desteklerim. Gökhan&Batu ile yapacağımız sürprizi bekle gör. Senin utançtan morarmış yüzünü görmekten nasıl zevk alacam bilemezsin-CEM) Yani işin zor be evlatçım. Nıhıhıhahahahahaa...

Merhaba cem abi,

Lafı fazla uzatmadan hemen sorularıma geçiyorum. Geçen e-mail'imde Serpil yerine Sibel yazmışım, pardon. Serpil ablanın yazıları daha anlaşılır olursa çok sevinirim. Fallout2 ve Omikron'un şifreleri varsa sevinirim. Starwars oyunları vermeyi düşünür müsünüz? Derginizin bir kere de vaktinde çıkma ihtimali var mı? Filmin tamamını görme ihtimalimiz var mı? Lara'yı kim oynadı? Maddog nedir? Nasıl bir şeydir? Bir açıklasanız var ya.

Neyse şimdilik bu kadar, çabuk cevap verirsen sevinirim.

Mehmet Ünlüer/BURSA

LEVEL Nasılsın Mehmet?

Madem laf uzun değil, benim uzatmaya hiç niyetim yok be evlatçım. Hemen geçivereyim sorularına ki gönlün hoş gününün şen olsun, e mi?

1- Serpil ablanın yazıları daha anlaşılır olursa biz de bayağı sevineceğiz. Keh keh keh...

2- Biri şifre mi istedi? Hem de Fallout 2 gibi taptığım bir oyun için? Duymadım, kesinlikle duymadım bunu!

3- Biz pek çok şey düşünürüz, kafamızdan geçenleri bazen arifler bile bilemeyebilir. (Büyük ihtimalle bilmeye deymeyeceği için, ama orasını kurcalama.)

4- Aaaaah ah! 3.5 senedir benim de cevap bulamadığım bir soruya, sen nasıl tek seferde cevap almayı umuyorsun, sorabilir miyim?

5- Filmle felan hiç ilgim yok. Görünüşe bakılırsa şu aralar ortamdaki kimsenin ilgisi yok aslında, bilmiyorum, bilemiyorum. (Ne filmi?-CEM)

6- Tabii, memnuniyetle açıklarız. Bak şimdi, Mad Dog denen canlı türü aslında doğada yaşamayı çok sever, ama bir şekilde betona mahkum olmuştur. Sadece arada bir kaçmayı dener, beceremez. Bu yaratık türü aynı zamanda yalnızlığı pek sever (aslında genetik olarak yalnız kalmaya programlanmıştır) ve genel olarak "hobbit" ile "elf" arasında bir şeylere benzeyen tuhaf bir yaşam tarzını idame ettirir. Rüzgarı sevdiği için motorsiklet denen iki tekerlekli canlı türüyle olan ilişkisi bir hayli gelişmiştir, onları yakalar, ehlileştirir, bir müddet binip sonra da azat eder. Özgürlüğü sever, istediğini seçme hakkını kaybetmekten nefret eder. Genel olarak kovuklarda yaşar, tütün, kahve ve çikolataya bayılır, arada bir talaş böreği yemezse yaşayamaz. Soyu ha tükendi, ha tükenecek seviyededir. En azından suratına sık sık böyle olduğu söylenir. İşte Mad Dog (Latince adıyla Canis Lupus Berserkus) böyle bir yaratıktır. (Lan belgesel tadında oldu ha!) (Berserkus Günsörsus, neden diğer cevaplar tek satır bu cevap yirmibeş satır? Sonra bana megaloman diyorsunuz, çifte standartlar uzmanları sizi.-CEM)

Nasıl, bu cevap yeterince çabuk oldu mu?=)

Herkese merhaba,

Derginizi çok beğeniyorum ama sayfa sayınızı arttırın, şimdi sorular:

1. Baldur's Gate 2 çıktı çözümünü vericek misiniz?

2. Diablo 2 expansion kesin olarak ne zaman çıkacak?

3. Fifa,Nba 2001 ne zaman çıkacak?

4. Önereceğiniz at yarışı oyunu var mı?

Feyzi Gurumuş

LEVEL Naaber Feyzi Kardaşım?

Yaw biz olan sayfaları doldurana kadar akla karayı seçiyoruz, gözünü seveyim bir dur! Hele elimiz bir ferahlasın, sayfa da artar,

her bir şeycikler de olur. Neyse, işte soruların;

1- Bittabii, bizden kaçar mı hiç? Heheheee...

2- Yakında, çooooook yakındaaaaaaa... (Ühü, bilmiyooooommmm...)

3- O da çok yakındaaa... (Bu ay felan, dedi oradan biri ama...)

4- At yarışı delikanlıyı bozar. Ne demek istediğimi anlamadıysan, kumar borcunu ödemediği için çizilmiş birini bul, sor. O anlatır.

Selam,

Level derginizi beğeniyom ama bence sayfa sayısı çok çok çok az. Sorulaar

1. Internetten (içinde çok fazla oyun demosu bulunan) güzel birkaç site söyler misin? (Yoksa söylemez misin?)

2. Internet sayfanız niye hala kapalı açsanız güzel olur.

3. Neden posta kutusunu daha fazla sayfa ayırmıyorsunuz?

solidsnake

LEVEL Selam Liquidsnake,

Pardon, Solid olacaktı değil mi? Hehehe... Ha, sayfa sayısı mı az? Haydeee! Ağız birliği mi ettiniz biladeri? Ne bu her gelen az, az, az diyor yaw? Hele bir durun, bize de yazık... Al sen cevaplarla oyalan, ben bir kahve alayım;

1- Valla söylerim de, o demoları indirene dek senin göbeğin çatlar, bunu hesaba kattın mı? Tanesi 50 MB'den 10 oyun kaç günde gelir dersin? Üstelik genellikle Level CD'si içindeki demolardan daha yeni de değil hiçbiri.

2- Buraaaak! Bak okur ne diyor! Hadi baba daha seri, bitir artık şu web sitesini yaw! (Lan sanki çok kolay bişii de, ben de adama laf ediyom) Bak Solidciğim, çok yakında site açılacak. Valla...

3- Valla derginin sayfa sayısı artınca o da olur herhalde. (Bu kadar mı kaçamak cevap verilirmiş be arkadaş?!)

Sevgili Cem ŞANCI;

Bu mail pek maile benzemeyecek, yani sana yalnızca bir kaç soru soracağım:

1. Kitaplarında başından geçen olaylar ve şahıslar gerçekte de var mı?

2. LEVEL vs. LARA'nın eylül ayında reklamını vermişsiniz ve pek de iyiye benziyor. Bu arada o reklamda ekimde Level'da dendi, fakat bu ayki CD'de yoktu. NEDEN ACABA?

3. ACABA BÜTÜN LEVEL ÇALIŞANLARININ İÇİNDE BULUNDUĞU BIR FOTO YOLLAYABILIR MİSINIZ?

4. Kadınlar hakkında sonuna kadar yanındayım!

Sevgiler,saygılar;

SÜLEYMAN GELENLER

LEVEL Sevgili Gelenler,

Valla okur kitlesi olarak sizi bilemem ama, bu Cem Şancı ve Kadınlar geyiğinden bana yakında "gelecek" iyi saatte olsunlar. Nedir baba, galakside başka konu mu kalmadı? Kapatın güzel kardeşim bu konuyu! Bak burada açıkça söylüyorum, bundan sonra içinde "Cem Şancı", "Kadın" ve "Haklısın" (ya da "Haksızsın") kelimeleri geçen herhangi bir mektup bu köşeye ancak rüyasında girer. (Kendinden bahsetmeye gelince 25 satır, okuyucu bizi merak edince 0 satır. Öyle mi Maddog? Mumla ararsın beni sen-CEM) Aha lafımı dedim, ben de Mad Dog isem bu laf kanundur. (Vay be, Türk filmi replikleri gibi konuştum ha! Ahahaha...) Neyse, sorularına cevaplar ekte;

1- Cem bir paranoid-şizofrendir. Haliyle kitaplarındaki karakter ya da olayları kendi gerçekten olmuş sanmaktadır, ama aslında öyle bir şey yoktur. Aslına bakarsan o kitapları da o yazmadı, olay sadece basit bir isim benzerliği. Herif popüler olmak için hiçbir fırsatı kaçırmıyor senin anlayacağın. Gerçekten üzücü... (İftiranın böylesi! Olm ben Türk edebiyatının yeni dahisiyim, kıskanma kıskanma, çalış senin de olur, hadeee. Bu ülkede kaç yazarın kitabının okullarda okunması yasaklandı? Dur söliyim, 1.Rıfat Ilgaz, 2.Cem Şancı. İnanmayan Gölcük lisesine bir tele fon etsin. Haydi, akıllı olun.-CEM)

2- Bilmem. Cem'e en son "Filmden naaber baba?" dediğimde bana boş gözlerle bakıp "HA?" diye cevap verdi. Ben pek ümitli değilim açıkçası... (ne filmi?-CEM)

3- Baba sen dergiyi okumuyor musun? Orada herkesin (hemen herkesin yani) toplu ve ferdi çekilmiş resimleri bolca mevcut yani. Hayır anlamadım ki ben senin derdini, albüm felan mı yapmaya niyetleniyorsun?

4- Bu konu kapansııııınnnnnnnnnnnnnnlllllll!!!! RAAAAAAAAHHHHHHHHHH!!!!... (kadınlar kadınlaar, güzel kadınlar.-CEM)

The LEVEL: Mission Pack 'Ekim'!

Eveet!Uzun zamandır beklediğimiz 'Level The Mission Pack Ekim' nihayet elimize geçti... Dergimiz şeey! Oyunumuz eski Level serilerine oldukça benziyor. Elbette bazı yeni özellikler var. Gelin şimdi bunları inceleyelim...

*Play 'The Playstation': Bu yeni ek. Psx severler için harika bi özellik olup benim gibi PC sahipleri için sadece 'Yeni Haberler-PS2 falan-"için okunulmaktadır (oynanmaktadır :)) PC'cilere bi bakın derim...

*Alone in the dark 3: Burası ise programcıların bize bir jest olsun diye hazırladıkları eski ve bi o kadar da anlamsız bir bölüm. Üzerinde pek durmadan vaktiniz varsa buna da bi bakın derim...

Şimdi sıra oyunumuzu incelemeye geldi...

*Grafikler-çok sıradan, sadece beyaz sayfalar var!

*Ses-bôle bi oyunda ses aranmaz!

*Oynanabilirlik (okunabilirlik)-Yüksek, ama bazen çok sıkıyoo!

*Atmosfer -Çok ama çok yeni haber beklerdim (Ps2den-ekran kartlarından falan) ama yok ki!?

*Ayrıca olimpiyatlardan çok bahsetmişler. Bu demek oluyor ki programcılar bayağı kültürlü. Kültürle ne alakası var demeyin. Michael Johnson kim diye sorduğumda; herhalde ABD dış işleri bakanıdır diyen oldu!:)

DOĞANın notu:

*Bu oyunu her ne kadar kötülesem de gazetecilerde (evet! gazetecilerde bile var) görüp de almayana k.r.z derim!

*Oyunu kabından çıkarırken duyduğum heyecanı başka çok az şeyde duyarım!...

NOT: Pahalı bi oyun! Herkes alamayabilir!

PUAN: 90

Evet 90! Yine de diğer oyunlardan çok farkı var!:) -Level'in-

Bu ay pek vaktim olmadığı için ancak bu kadar inceleyebildim. Gelecek ay çok daha kapsamlı bi inceleme bulabilirsiniz... Bye&Smile!

DOĞAN Tezcan

LEVEL Hüşşşş, ALLLOOOO!

Bilader burada inceleme olaylarına BİZ bakarız, anadın mı koç? Öyle inceleme minceleme ayağına laf sokman çok ayıp, üstelik grafiklere de düşük not vermişsin! Biz yırtılıyoruz burada dergi çıkaracaz diye, senin yaptığına bak! Valla bir daha olmasın, yoksa CS'de seni bulur frag manyağı yaparız. Çaktın mı köfteyi? Hadi bakiim...

Not: Bak hâlâ gelecek ay felan diyor yaw! Yıkıl, gözüm görmesin!...

Pardon!

Öncelikle sizleri LEVEL'daki başarınızdan dolayı kutlamak istiyorum... Benim adım erdem. LEVEL'i her ay alıyorum, LEVEL bence Türkiye'nin en iyi dergisi. Aslında herkes böyle düşünüyor. Ekim ayının LEVEL'ı çıktığı halde sitenizin tamamlanmadığını gördüm. Sitenizde çeşitli kampanyalar (ankette

olabilir) yapmanızı istiyorum (ödüllü ya da ödülsüz) ve sitenizin adınıza yakışır şekilde olmasını istiyorum. Biz LEVEL okuyucuları olarak her zaman LEVEL'in ve sizin arkanızdayız. her ay LEVEL'de birlikte olmak umudu ile...

Bye

LEVEL Sevgili Erdem,

Site çalışmalarımız devam ediyor. Sanırım siteyi Kasım ayında hizmete açabileceğiz. Yalnız dergicek küçük bir detay üzerinde halen anlaşma sağlayabilmiş değiliz, o da hangi senenin Kasım ayından bahsetmekte olduğumuz. Ama merak etme ne demişler? Umut fakirin ekmeğidir. Yani bir gün helbet açılacak bu canına yandığımın sitesi! O gün büyük bayram olacak, insanlar gülüp eğlenecek, danslar edilecek, şarkılar söylenecek, ziyafetler çekilecek, keder ve hüzün yeryüzünden silinecek! (OHA! Biraz ufak at lan!) Anket olayına gelince, bunu zaten düzenli olarak yapıyoruz, yani planlarımızda var. Sanırım...

BRE GAFİLLER!

BU LARA İLE ALIP VEREMEDİĞİNİZ NEDİR? NEDEN BU (HARİKA) KIZA LAF ATIP DURUYORSUNUZ? ÖZELLİKLE SEN CEM ŞANCI... SEN ÇOK BÜYÜK TEHLİKE ALTINDASIN! KENDİNİ NE ZANNEDİYORSUN? SEN KİM OLUYORSUN DA LARA CROFT 'A LAF SOKUYORSUN? BUNLARIN HESABINI VERECEKSİN!

LARA CROFT FOREVER!

Halil Chisholm

LEVEL (Cem Şancı'nın özel cevabı)

Ne diim ki şimdi? Allah cezanızı vermesin e mi! Maddog, Nasa'yı ara bakalım, Uzay İstasyonu inşaatında çalışacak amele arıyorlarmıymış. Arıyorlarsa, benim adımı da ver seninkinin yanında.

Selam Level çalışanları ve bunu okuyan sevgili yazar kardeşim...

Türkiye'deki oyun dergileri içinde en iyisi olmayı başardınız. Sizi tebrik etmek istiyorum. Bu gerçekten zor bir iş ama biz Türkler zor işlerin adamıyız. Her neyse, Benim öncelikle size bir kaç önerim olacak. Şöyle ki:

Öncelikle dergide kısa okur mektuplarının yayınlanacağı bir bölüm olmalı. Mesela bir okur bilgisayarını satmak için yazar veya bir başkası mail adresini verir ve arkadaşına seslenir. Kimisi de yaptığı sitenin adresini verir. Yani herkese açık bir okurların birbirleriyle daha sağlıklı iletişim kurabileceği bir pano gibi.

Diğer önerim ise verdiğiniz orijinal oyunlar ile ilgili. Mesela tek veya iki disketlik eskilerin baba oyunlarını bir CD'de toplayabilirsiniz. Özellikle Wolfenstein 3D falan iyi olurdu. Bu arada ben de oyun programcılığı ile ilgileniyorum. (Kaçıncı yazışım bunu ama ses seda gelmedi de!:) 3D Studio Max ile uğraşıyorum ve en önemlisi bir oyun firması (çok ciddiyim) kurmayı düşünüyorum. Benim gibi düşünenler varsa mail adresim: erhan999@hotmail.com (sakın altın makas uygulamayın) Bu arada bu isteğimi önceden size iletmiştim ancak beni dalgaya almıştınız ve böyle bir düşüncemi asla gerçekleştiremeyeceğimi savunmuştunuz. Ancak sizden böyle bir şey değil, yardım beklerdim. En azından bu işle uğraşan Türkiye'deki kişilerin adresini verebilirdiniz. Her neyse... Şimdi sorularıma geçiyorum.

1-) Fifa 2001 ne zaman çıkacak? (Sanırım bu soruyu ilk ben sordum!)

2-) Team Fortress 2 çıktı diyorlar. Doğru mu?Yoksa bu çıkanlar virüslü beta versiyonu mu?

3-) Phantasmagoria 3 ne zaman çıkacaaak!!!

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız sevinirim. Yoğun çalışmalarınızda başarılar diler herkese iyi oyun oynamalar dilerim.

Bye...

ERHAN YILDIRIM

MUĞLA

LEVEL Merhaba Erhan,

Gerçekten de biz Türkler en zor işlerin adamıyız. Gerçekten de öyle... Neyse, bunu boşverelim de şu diğer meseleye geçelim. Biz seninle ne zaman dalga geçtik bilader? Yo, cidden, eski mektupları şöyle bir hafızamdan geçirdim de, oyun şirketi kurmak istediğini söyleyen pek az okur mektubu almışız. (Cidden, ne kadar tuhaf şeyleri hatırlayabildiğimi bilsen çok şaşarsın. Kendi telefon numarasını unutabilen bir adam için çok inanılmaz ve saçma bir hafıza yapım vardır.) Ve okurlarla olan dialoğumuzda esas prensiplerimizden biri de girişimci fikirlere sahip olan insanlarla dalga geçmemektir. Sana büyük ihtimalle bu ülkede bir oyun şirketi kurmanın (ya da su faturası yatırmanın, ya da birileriyle takışmadan en yakın pisuvara ulaşmanın, ya da, ya da, ya da...) oldukça güç bir iş olduğunu anlatmışızdır. Gerçekten de (özellikle benim gibi aşırı gerçekçi sayılabilecek birinden) boş övgüler ve gaz vermeler duymayı bekliyorsan, daha çok beklersin. Yapmayı düşündüğün şey imkansız değil belki, ama çok kolay da sayılmaz. Neyse, zaten zaman içinde bu yolda yürürsen eğer, ne demek istediğimi anlayacaksın, o zaman dalga felan geçmediğimizi de göreceksin. Ama umarım talihin sana yardımcı olur ve hayallerin gerçekleşir. Gelelim sorularına;

1- Hayır, ilk sen sormadın. Herhalde 1-2 aya kadar gelmiş olur.

2- TF 2 daha çıkmadı, çünkü adamlar grafikleri ve daha başka bir sürü şeyi yeniden elden geçiriyorlar. Ne zaman çıkar, deme, bilmiyorum. Ama beklediğimize deyecek gibi görünüyor.

3- Hadi bakalım, bir yaşıma daha girdim. Bunu da ilk defa senden duyuyorum, ve doğrusu bildiğim kadarıyla kimse böyle bir proje üzerinde çalışmıyor. Bir oyunun ille de üçüncüsü çıkacak diye bir kanun yok, değil mi? Bence boşuna gerilme...

Sayın deli dog abicim,

Ben Pushed Hüsnü, Fallot 2 cd'sini piyasaya tanıttığın için çok teşekkürler, çünkü ben fallot yolculuğuna bu oyunun ilk cd'si ile başlamıştım 2'inci oyunu da iki kere bitirdim ama şimdi şifre programına virus musallat olduğu için enclave'deki şu 9 kareli güvenlik kipini açamıyorum. Dergide bir de bilgisayarı patlatın demişsin, ama bir ikinci sorun ise enclave'de bizim köylüler haricinde kimse yaşamıyor ama yine de ben bilgisayarı bulamadım bulduklarımda patlamıyor.

Mail'imi cevaplarsan sevinirim, ha bu arada Lara konusunda sana tam destek veriyorum.

Antalyalı bir Okurun

Bak Şimdi,

Sevgili Pushed Hüsnü, güzelim ben o oyunu hiç değilse 6-7 defa bitirdim, görmediğim yeri de kalmadı gibi bir şey. Ama senin neden bahsettiğini anlamam mümkün olmadı. Bana kafan feci karışmış gibi geldi doğrusu. Bak şimdi, dergide zaten oyunun tam çözümü veriliyor, ve her ne kadar bunu ben yazmıyor olsam da, bildiğim kadarıyla son derece doğru bir çözüm o. Sen en iyisi o çözümü adım adım takip et. Bu mesafeden bu kadarını yapabilirim, kusura bakma. Kal sağlıcakla...

Yazıııınnnn... Ama akıllı uslu olsun... NRAHAHAHAHAAAA...

Mad Dog

(ve parantez içlerende Cem Şancı)

ARALIK

ORİJİNAL TAM SÜRÜM OYUN

MASTER OF ORION II



MASTER OF ORION II

MOOII Tech Support | Screen Shots

Strateji denildiğinde akla ilk gelen isim olan Master Of Orion serisinin en son oyunu, önümüzdeki LEVEL ile birlikte bedava. Galaksideki büyük savaşta, kendi teknolojilerinizi geliştirip, gezegenlerde koloniler kurarken, kendi gemilerinizi dizayn edip, kurduğunuz filo ile sınırlarınızı koruyacak, düşmanınıza saldıracaksınız. Şu anda oynamak istemeseniz bile, belki bir belki on sene sonra canınız bu oyunu mutlaka oynamak isteyecektir . Eğer dünyada bir oyuncunun arşivinde bulunmayı hak edecek tek bir oyun seçseler, o kesinlikle Master of Orion II olurdu. Kaçırmayın.



KAPAK KONSU FIFA 2001

Cem'in uzay gemisi inşaatı konusundaki bütün ısrarlarına rağmen, Futbol oyunlarından vazgeçemiyoruz. Üstelik konu Fifa serisi olunca. Serinin son oyunu Fifa 2001'in kapsamlı incelemesini kaçırmak istemezsiniz.



BOMBA GİBİ İNCELEMELER

Command & Conquer: Red Alert 2

Gunman Chronicles
Starship Troopers
Escape From Monkey Island
Half-Life: Counter Strike
Pac Man
Squad Leader
Sheep
4x4 Evolution

ve dahası...

Gelecek Sayı